EL WENDIGO

AÑO 15 • Nº 45 • PRIMAVERA 1989 • 350 PTS.

http://cineultramundo.blogspot.com/

EDITORIAL: ES LA GUERRA

Sin afán de lucir medallas, cobrar trienios o usar la veteranía como grado, los que llevamos leyendo tebeos muchos años estamos acostumbrados a que este medio de comunicación agonice continuamente. Cada cierto tiempo vamos hacia una quiebra y siempre quedamos al borde de que el género desaparezca con las editoriales que sucumben. Luego surge por otra esquina algo distinto y empieza la historia otra vez. Pasamos del boom al crack, de la euforia a la depresión. El mercado del comic es ciclotímico.

La editorial Forum fue la que empezó la que vivimos estableciendo un punto cero.

Navegó en solitario hasta que comenzaron a salirle, justamente, competidores. El más directo "Zinco", que llegaba con el material de DC, la competidora universal de la Marvel como en la guerra de las colas, ofrecen dos refrescos de apariencia similar, similar precio, parecido envase, mismo color y después cada uno escoge entre Coca-Cola o Pepsi-Cola. Más tarde vinieron competidores de comics-books ingleses o americanos de editoriales minoritarias. Incluso ahora se intenta el comic-book español con regulares resultados.

Entre una cosa y otra, en el mercado hay casi un centenar de títulos para escoger y aunque crece, no parece que lo haga a la velocidad de la oferta. El pulso se está llevando más allá de lo frecuente en el mercado del comic porque, por primera vez, los tebeos tienen detrás importantes negocios editoriales y en algunos casos concentraciones multimediáticas. El kiosco se va a caer por su propio peso y lo que entretanto podemos disfrutar como lectores, lo sufrimos temiendo la catástrofe.

La guerra está planteada y se han desarrollado ya varias batallas de precios, colecciones, formatos que en general han beneficiado al lector.

Incluso se produjo una contienda entre gacetilleros que fue uno de los espectáculos más vergonzosos que nos tocó leer en muchos años.

Ahora Fórum se lanza especialmente contra Zinco, ahogando el kiosko con títulos. No entremos en las calidades de estas cabeceras. Pensemos sólo en la estrategia de sacar toda la artillería. Se plantea el duelo para que uno sólo quede victorioso. Si no cambia, así será. Porque si Zinco resiste, Fórum puede ir camino del barranco. Una huída hacia adelante suicida. En el otro caso, si cae Zinco, será arrollada al paso demoledor de un juggernaut. Como sea, los lectores perderíamos algo. Entraríamos en otra de esas etapas de crisis del tebeo, después de un momento esplendoroso. Lo sentiríamos, por supuesto. Más, porque casi todos los géneros han sido ya ensayados. Los clásicos, los "adultos", los superhéroes. Si hubiera que pedir algo ahora mismo no serían más tebeos, sino más moderación, más tranquilidad. La espera diaria a que la gallina ponga su huevo de oro.

GRUPO EL WENDIGO

EDITA
G.A.I.R.N.I.

DIRIGE
Faustino Rodríguez Arbesú

DISEÑO
Mario Izquierdo, Jorge Pende, Arturo Rodríguez y Florentino Flórez

CORRECCION Y TRADUCCION
Sofía Carlota

IMPRIME
Gráficas Careaga, S.A. (Avilés-Salinas)

Dirígete a:
Apartado de Correos 461 - GIJON

Transferencias:
«El Wendigo»
c/c 716.271
BANESTO-URBANA -Paseo Begoña-Gijón

Suscríbete:
1 año (4 números) ..... 1.400 pts.
2 años (8 números) ..... 2.400 pts.

Publicación amateur

Depósito Legal: M-3.362-1977

SE ADMITEN COLABORACIONES

Con subvención del Iltre. Ayuntamiento de Gijón y 70 suscripciones de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes del Principado de Asturias.

SUMARIO

Editorial 3

Berardi y Milazzo: "Los historietistas somos artesanos y a veces artistas"
Javier Cuervo 4

Berardi: a John Ford con amor
Faustino Rodríguez Arbesú 6

Piratas de tinta china
Ramón F. Pérez 7

Modestia aparte
Florentino Flórez 10

Jerry Ordway: la modernización de un estilo pretérito
Sofía Carlota Rodríguez y Arbesú 12

Comentarios en voz alta 14

Infierno en las nubes
Fernando Cuesta 31

Hasta la cocina:
Jim Steranko: sombras recobradas
Rubén Paniceres 35

El Big Bang, pero menos
Ramón F. Pérez 37

Daredevil-Born again, una obra maestra
Norman Fernández 40

Dibujan:
"Premios C.A.M.", Enrique
"Confrontación", Igor Medio
Pablo

http://cineultramundo.blogspot.com/

BERARDI Y MILAZZO: «LOS HISTORIETISTAS SOMOS ARTESANOS Y A VECES ARTISTAS»

Milazzo y Berardi, Berardi y Milazzo, es hoy por hoy el tandem guionista/dibujante más compenetrado del comic, en la Europa continental. Ambos estuvieron en Oviedo con motivo de la celebración de la última edición del Salón del Comic. En estos momentos están nuevamente de actualidad en España con una bella creación publicada en la revista TOTEM. Su lectura apoya las afirmaciones que se vierten en esta revista en relación con su destacada obra. TOM'S BAR es un producto del que posiblemente hablaremos en el próximo número. Pero, dejemos que hablen los propios autores...

«El arte es algo que habla a todos los hombres de un sentimiento común, pero consigue hacerlo de un modo sublime. Arte puede ser una copa, un sombrero. ¿Por qué no un comic? Los historietistas somos artesanos, en el sentido más noble, y el tiempo dirá de cada una de nuestras obras si son arte o no. Es estúpido y peligroso partir de la idea de hacer arte al enfocar un trabajo. Somos profesionales. Alguna obra será arte, pero será la excepción, porque el arte siempre es excepcional», coinciden el dibujante Ivo Milazzo, 41 años, y el guionista Giancarlo Berardi, de 39, premio «Haxtur» al mejor guión.

Milazzo y Berardi son amigos desde que estudiaban Bachiller en un instituto de Génova. Milazzo dibujaba bien y Berardi escribía teatro, le gustaba ser actor y actuaba como músico públicamente. Uno dibujaba historias del «Pato Donald» y «Mickey Mouse» para una editorial italiana bajo licencia Disney y el otro hacía unos guiones con los que se iba pagando la carrera de Lengua y Literatura Italiana. Trabajaron de negros, realizaron alguna historia para revistas de horror y en 1973 firmaron su primer historieta. Su personaje «Ken Parker», un western que comenzó a publicarse en 1977, se ha editado en una docena de países, entre ellos España. Son también autores de «El hombre de Filipinas» y «Marvin el detective». Los jóvenes dibujantes quieren imitar a Milazzo por su estilo sintético, pero a ellos le sale pobre. Los escritores bisoños estudian en una academia de guionistas de historietas donde una de las frases de más elemental enseñanza es «olvida a Berardi», para indicar que la casa se empieza por los cimientos y no por el tejado.

NI HEROES NI ANTIHEROES

- Berardi, usted es muy crítico con la cultura norteamericana, pero «Ken Parker» es un western. ¿No podría haberse realizado en USA?

- La cultura norteamericana es mi cultura. Pasé los primeros 25 años de mi vida en un cine, viendo películas estadounidenses. Mis libros fueron la literatura popular norteamericana, pero creo que hay que ser crítico con ella, no dejarse llevar por la pasión. «Ken Parker» es un western porque

Milazzo y Berardi

la única manera de trabajar en Italia en 1974 era haciendo vaqueros. Pero he usado el género como una metáfora para tratar temas que interesaban en Italia, para hablar de homosexualidad, mujeres, droga, pena de muerte, racismo... No hubiera podido ser un comic americano, aunque sí una película norteamericana.

- Parker es un héroe peculiar.

- No me interesan los héroes, ni los superhéroes, ni los antihéroes, sino la gente normal. Parker es un hombre fuerte que sobrevivió en un tiempo muy duro. Quiero personajes normales en los que los lectores puedan reflejarse. Cuando veo que Ken Parker tiene mucho protagonismo, lo pongo a un lado y resalto a los secundarios, que son los protagonistas. Allí está la gente normal. Esto no gusta demasiado a los lectores, porque muchos quieren encontrar siempre a su personaje.

- ¿Ha creado un vaquero de izquierdas?

- Yo soy de izquierdas. Ken Parker es un hijo de mayo del 68, fecha en la que yo era universitario. Es una proyección ideal de lo que queríamos hacer que contiene la desilusión, porque estudiantes y obreros unidos no cambiamos el mundo.

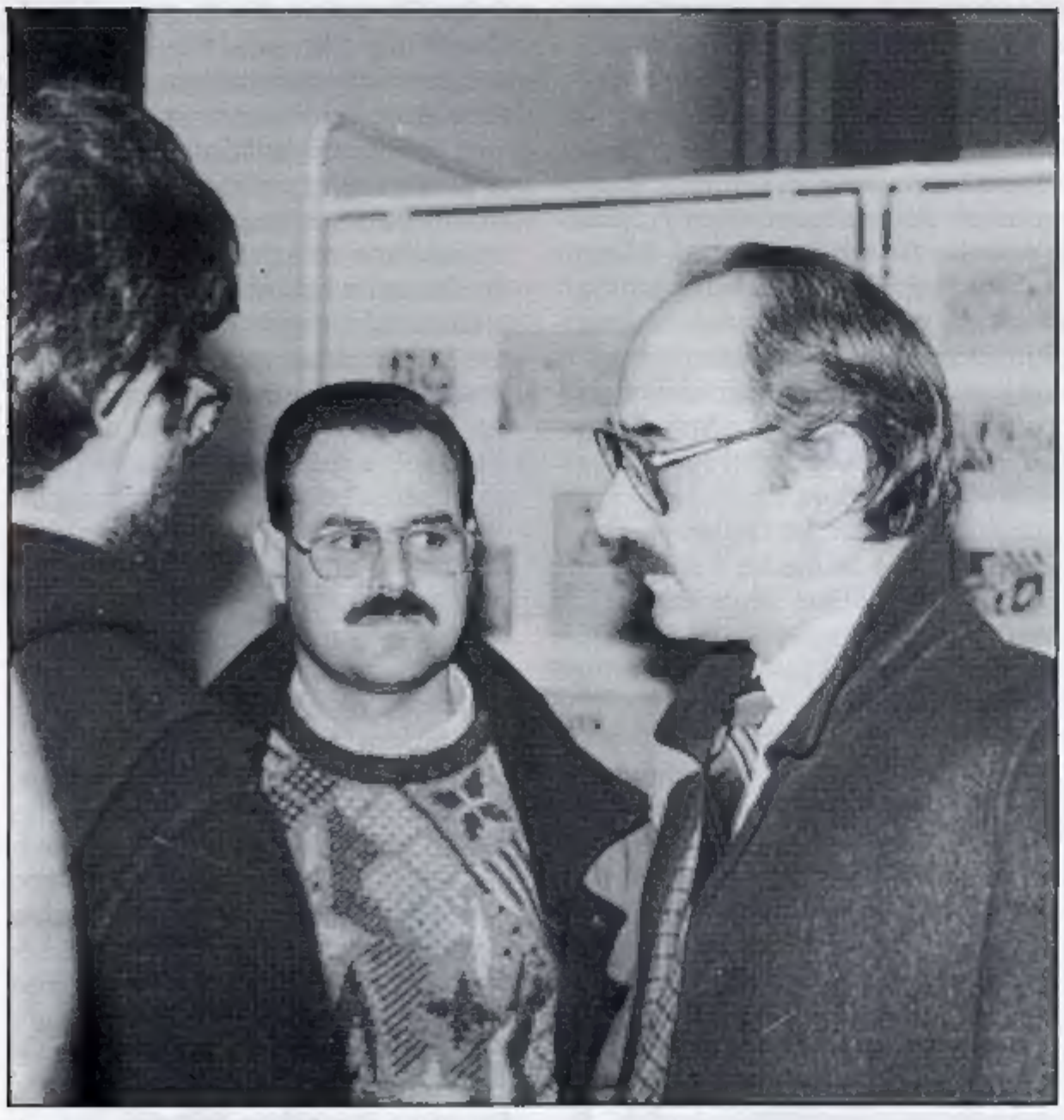
- Crearon «Ken Parker» en Italia, donde el vaquero por excelencia es el convecional «Tex».

- «Tex» es un fenómeno sociológico y psicológico en Italia. Vende un millón de ejemplares mensuales en cuatro ediciones distintas, mientras que nuestro «Ken Parker» vendía cien mil. Los editores se extrañaban porque «Parker» tenía calidad de élite, pero una difusión muy popular. Para mí estaba claro. Tiene varios niveles de lectura. A los niños les gustaba el «bang, bang» y a los mayores el ambiente, la geografía, la historia...

SIMPATIA POR LOS QUE SUFREN

- ¿Por qué las mujeres son tan desgraciadas en sus historias?

- Porque en la sociedad han sido la parte desgraciada. Al mostrar la realidad sólo puedes hacer eso. Lo cuento con simpatía porque estoy con los débiles, inconscientemente, con los animales, las mujeres, los niños. Un colega me dijo que entendía mi éxito, porque siempre metía un niño. Lo decía como el que da con la solución. Yo no meto niños adrede, para partirle el corazón a nadie. Me ha influido la literatura norteamericana de izquierdas que presentaba la realidad y simpatizaba con los que sufren. Creo que son el único tipo de personas de los que merece la pena hablar. No me interesan los poderosos.



Ramón F. Pérez, Fernando Cuesta y Berardi

- ¿Hay muchas obras de arte en el comic?

- Ni en el comic ni en otras artes hay muchas obras de arte. Hay poco y nos faltan años para juzgar. El «Litle Nemo» de Windsor McCay de principios de siglo es arte. También mi dibujante favorito, el norteamericano Alex Toth, hace maravillas.

APENAS LEEN TEBEOS

Tanto Berardi como Milazzo leen pocos tebeos. «No hay buenos guiones. En la primera viñeta ya sabes cómo va a acabar la historieta. Vemos muchos tebeos, pero leemos pocos».

- Milazzo, su estilo es muy escueto. ¿Es por la velocidad de ejcución o por voluntad?

- Los dibujantes de historietas deben decidirse entre contar o recrearse en el ejercicio gráfico. Yo he preferido contar situaciones y por eso en las primeras viñetas sitúo al lector y luego prescindo de los fondos para centrarme en los personajes, que son lo importante. Lo demás es accesorio. Trabajo muchísimo el dibujo a lápiz, pero luego paso a tinta solo lo preciso. Lo importante es la inmediatez de la lectura del dibujo y todo lo que sobrecargue distrae al lector. Lo mismo le ocurre a Berardi con los guiones. Tiene que meter el menor texto posible en sus globos diciendo lo máximo. El editor se quejaba cuando empezamos «Ken Parker» porque suprimimos los textos de apoyo, ésos que van contra la gramática del comic porque te cuentan lo que ya ves dibujado. En lugar de escribir «Al caer la noche» nosotros pintábamos la noche.

- ¿Trabajan al cincuenta por ciento?

- Sí, Berardi me da unos guiones minuciosos y planificados y yo los dibujo. Tras estos años apenas necesitamos vernos para saber qué queremos hacer. Hablamos por teléfono, pero casi conversamos con el cerebro.

- ¿Los comics permiten vivir bien?

- A nosotros sí, pero hay que diversificar la producción. Yo hago ilustración publicitaria y Berardi prepara un guión para el cine y una serie de guiones para la TV italiana y la francesa.

Javier Cuervo

BERARDI: A JOHN FORD CON AMOR

En 1985 le dimos a Giancarlo Berardi el Premio HAXTUR como mejor guionista del año, por la historieta que tan magníficamente dibujó Milazzo con el título de «Las Crías». Era la primera vez que se daban los premios HAXTUR. Varios años después produce satisfacción comprobar, que la decisión que adoptamos entonces era correcta, que Berardi es el mejor guionista de la Europa Continental... de toda Europa, de la mano de Alan Moore, Cristin y nuestro Carlos Giménez (si volviese por sus antiguos fueros). Es una opinión, por supuesto.

Recientemente he localizado una historia de la saga «Welcome to springville», que me induce a hacer esta afirmación. Estas historias parece ser que fueron escritas por Berardi (en España no está acreditada por parte alguna) y realizadas por una serie de dibujantes entre los que se encuentra Milazzo. He escrito que no está acreditada, pues en el nauseabundo producto en que se editó -colección de título «Vértigo»- no aparece el nombre del guionista, de los dibujantes sí, faltaría más. No obstante, el sello, el marchamo del hacer de Berardi se respira en cada letra. Hay además otra pista; en la historia titulada «El fotógrafo», que, dentro de la serie dibuja Milazzo, el protagonista (un fotógrafo-barbero) tiene mucho parecido físico con Berardi, lo que hace suponer que este sea el guionista.

Verdad es que este trabajo merecía mejor suerte de edición, dada la calidad del mismo. No obstante se agradece su publicación, aunque es triste que pasase totalmente desapercibido al imprimirse dentro de tan infame envoltorio. Un producto destinado a potenciales "pajilleros", que si bien es lícito que cada cual haga con su "colgajo" lo que le venga en gana, también lo es que obras como la comentada tengan mejor "suerte" de edición, especialmente cuando la hacen personas que pretendieron pasar por "sacerdotes" del buen hacer comiquero, por "salvadores del arte". Una vez más se demuestra que todo es un montaje, que lo único que prevalece son las "pelas"; vengan de la forma que vengan. ¡Si al menos callasen la puñetera boca!

20 AÑOS ANTES..., 40 AÑOS DESPUES

Muchos y variados son los entrañables personajes que se han enquistado en nuestros recuerdos, en nuestra memoria, merced al buen hacer, a esa prodigiosa habilidad y genial clarividencia descriptiva y comunicativa de ese monstruo del septimo Arte que fue John Ford. Autor que jamás cometió la vanal y castrante prepotencia de creerse "artista", tampoco el craso error de considerarse poseedor de esa "varita mágica" que para muchos significa la "intelectualidad", con la que se sienten capaces de transformar deleznables productos "artísticos" en obras de arte. Por contra, lo que si tuvo fue apasionado amor por su trabajo y cariñoso respeto hacia el destinatario del mismo, de su obra: el público. Ford nos proporcionó algunos de los personajes secundarios más importantes e imperecederos de toda la historia del cinematógrafo. Algunos ejemplos confirman lo escrito: la madre del "clan" y el ex-pastor de almas en «Las uvas de la ira» (Jane Darwell-Ma; John Carradine-Casey); el pequeño casamentero, el tozudo hermano de la novia y el párroco en «El hombre tranquilo» (Barry Fitzgerald-Flynn; Victor McLaglen-Danaher y Ward Bond-Lonergan); el sargento mayor y demás sargentos en «Fort Apache» (Ward Bond-Sargento Mayor O'Rourke; Victor McLaglen-Sgt. Mulcahy); la esposa del Coronel-Presidente del Consejo de guerra y el sargento que se juzga en «El sargento negro» (Billie Burke-Sra. Cornelia Fosgate y Woddy Strode); el sargento que se jubila en «La legión invencible» (Victor McLaglen-Sargento Quincannon); la madre y el padre de la familia en «Qué verde era mi valle» (Donald Crisp y Anne Lee-Sr. y Sra. Morgan); el inseparable amigo negro de Tom en «El hombre que mató a Liverty Valance» (Woody Strode-Pompey); el fiel amigo de Spencer Tracy en «El último hurra» (Edward Brophy-Ditto Boland); el médico borracho, el banquero ladrón y el exquisito jugador sudista en «La diligencia» (Thomas Michel-Dr.; Berton Churchil-Gatewood y John Carradine-Hatfield); etc... A unos los recordamos con nombres y apellidos, de otros, su físico permanece amalgamado en nuestros recuerdos, los más será como si los hubiéramos conocido "siempre", a pesar de que solo hemos compartido con ellos unos instantes de sus vidas, de nuestras vidas. Pero unos instantes tan pletóricos, tan llenos de matizaciones que es como si fuera "toda la vida". Aquí es donde queríamos llegar. En este punto entra el guión, la historia que Berardi ha escrito con el título de «Hatfield». En ella volvemos a encontrarnos con un viejo amigo, con Hatfield, el jugador sudista de finos modales y pasado explendoroso, del que tan excelente composición hizo John Carradine. En la narración de Berardi, que firmaría Ford sin rubor, se cuenta en presente el pasado de este hidalgo jugador. Lo más importante y en donde está la chispa genial de este guionista, es en la falta de sorpresas al conocer este pasado. El espíritu fordiano está presente. En el fondo Berardi no cuenta nada que no supiéramos, o mejor dicho, nada que no hubiéramos podido imaginar. Imágenes y palabras recrean algo conocido, algo de lo que Ford nos hizo partícipe y que Berardi desempolva con la habilidad y el cariño propios de un restaurador que ama profundamente la obra que restaura. Berardi compone una historia jamás contada por Ford, pero si sugerida con esa innata habilidad que poseyó para desnudarnos de alma a sus personajes con cuatro magistrales trazos, con unos simples gestos interpretativos. Decir que asistimos con agrado, asintiendo a todo lo narrado y conmovidos por la belleza del personaje, creo que es decir mucho de una obra. Una obra amorosa y atrevida que rememora con dignidad el pasado de uno de los personajes más carismáticos y atractivos de toda la historia del cine.

Faustino Rodríguez Arbesú

PIRATAS DE TINTA CHINA

Durante mucho tiempo parte de la crítica española ha insistido en que "Terry y los piratas" es la gran serie de aventuras de los años 30 y, quizás, el más elevado exponente de este género en el comic. Ante tan rotundas afirmaciones poco hemos tenido que decir el común de los mortales, ya que Terry es una historieta absolutamente desconocida para el 99% de los lectores españoles.

Hace unos pocos años -gracias a Ed. El Aventurero y a B.O- esta situación se ha solventado en parte, al editarse las primeras aventuras de Terry. Ahora ya podemos opinar, aunque es preciso reconocer dos grandes limitaciones: la edición sólo comprende una pequeña parte de la serie -hasta mediados del 37, y deja mucho que desear en aspectos tales como la traducción -fundamental en Terry- y la reproducción -absolutamente impresentable- de las páginas dominicales. De todas formas, aunque sea con limitaciones, ya es posible emitir una opinión.

TERRY Y LA AVENTURA

Muchos de nuestros más acrisolados críticos insisten en que Terry es el gran comic de aventuras, su más lograda expresión. No es esa la impresión que su lectura me ha causado. Terry es, en todo caso, un comic de aventuras atípico, difícilmente homologable con las grandes series de aventuras de los años 30 que tradicionalmente hemos conocido: Mandrake, Tarzan, Flash Gordon, etc. Tal cosa no tiene porque ser mala, y de hecho hay en esta serie valores difíciles de encontrar en otros comics de la época, pero lo que es innegable es que Terry carece de las connotaciones ingenuas y vitalistas que para nosotros caracterizan al comic de aventuras de aquellos años. Puede resultar extraño, pero Terry nos parece mucho más cercano a los grandes melodramas de los 50 que a sus contemporáneos.

En Terry, salvo en su primera -y muy floja- aventura, priman los valores melodramáticos sobre los aventureros, tienen más interés, pesa más en la historia, los encuentros y desencuentros entre Pat y Normandie que el hecho de que estos tengan lugar en China y por allí pululen hipotéticos piratas.

Respecto a esta interpretación de Terry como "melodrama exótico" hay, a nivel visual, algo muy curioso y creo que bastante significativo. Si contemplamos las grandes series de aventuras de la época -aquellas que tuvieron en la "tira diaria" su principal soporte- vemos como, a pesar de que el formato podría considerarse en principio poco adecuado, hay gran abundancia de planos generales, hasta puede que el plano más usual sea aquel que coge a los personajes de cuerpo entero, tampoco son nada raros los planos generales "panorámicos" con una función eminentemente descriptiva; por el contrario los primeros planos son muy escasos y generalmente sólo se usan para resaltar ciertas situaciones, un caso típico podría ser la cara de susto de la heroína al encontrarse una serpiente pitón en la bolsa de la merienda o lugar similar. Así ocurre en Brick Bradford, en Jorge y Fernando, en Mandrake y, en menor medida, en "The Phamtom".

En Terry ocurre todo lo contrario, de tal modo que los planos generales de tipo "paisajístico" son muy raros, casi imposibles de encontrar, mientras que hay un predominio abrumador de los planos medios y una notable abundancia de primeros planos cuya función más usual es la de servir de soporte a los diálogos. En resumidas cuentas, también gráficamente Terry recuerda más a las grandes series melodramático -aventureras de los 50- Julieta Jones, Ben Bolt, ciertas épocas de Flash Gordon..., que a sus coetáneos.

LO SIENTO, VIEJO. PERO ESTO NO ES AGUA. ES BENCINA.
¡AH! JUSTAMENTE ES LO QUE NECESITO
PAT. ¿HAS OIDO? ME HA PARECIDO QUE ESO ERA UNA EXPLOSIÓN.

TERRY Y EL EXOTISMO

Esta peculiar concepción visual de Terry resulta fatal para algo que parece consustancial a un comic de estas características: el exotismo. Los apologistas de Terry hablan, y no paran, del cuidado con que mima Caniff la ambientación, pero ese es un elemento que a nosotros nos resulta bastante difícil de encontrar. Es posible que Caniff, en su afán de hacer una obra verista, huyese como alma que lleva el diablo de la ambientación de "pandereta" tan característica de las películas y comics de la época, pero el problema es que no la sustituye con nada. La ambientación "realista" se reduce a mostrarnos la esquina de una calle, un trozo de pared mal encalado, unas montañas en la lejanía o en la profusión de esos sillones de mimbre que tanto parecen gustar a Hugo Pratt, es inútil buscar un plano de tipo paisajístico o descriptivo. El resultado es que Pat, Terry, Connie y compañía pueden andar por China, Malasia, Hong Kong o Sumatra, pero siempre parecen estar en el mismo sitio.

ESCUCHA. CONNIE. COGE ESTA PISTOLA Y VUELVE AL BARCO. SI EL VIEJO ESTÁ EN PELIGRO, DISPARA...
NO TENGO PIEDAD DE ESTE CHINITO APENADO. NO ENTIENDE LA AMERICANO ¡QUE DESGRACIA.

TERRY, PAT Y LOS DEMAS

Si Terry, como aventura exótica no resulta para nosotros especialmente evocadora hay que reconocer que tiene otros valores no demasiado frecuentes en los comics de aventuras de la época. Pat, Terry y compañía tienen una personalidad mucho más elaborada y compleja que la mayoría de sus colegas, sus reaciones son mucho más próximas a nosotros que lo pueden ser las de Tarzan o Flash Gordon. Son héroes, pero menos. Las cosas no siempre les salen bien, al menos tan bien como ellos querrían, y buena parte de su existencia está dedicada a labores tan prosaicas como comer, dormir o lidiar con anodinos funcionarios coloniales.

Las relaciones entre Pat y Normandie, con sus constantes encuentros y desencuentros, están muy lejos de las típicas de las "parejas eternas" del comic; temas como el matrimonio por obligación de Normandie, su posterior embarazo y las vejaciones a que la somete su marido habrían sido tabú en cualquier historieta de la época. Este enfoque permite momentos de gran lirismo como aquel en que Terry y Connie, tras enterarse de la futura boda de Pat y Normandie, pasan de la alegría más exultante a la tristeza al comprender que eso significará la marcha de Pat; ya no son dos "aventureros", sino dos niños que se ven solos en un medio hostil. La situación es reforzada, con una "crueldad" rara para la época, mediante una acción paralela en la que Pat, solo en su habitación, piensa algo parecido y termina concluyendo que ante todo ha de pensar en sí mismo y que allá se las compongan Terry y Connie. La intervención de la malvada tía de Normandie dará al traste con los planes de la pareja y el futuro será muy otro.

Resulta curioso que en estos años la figura de Terry sea eclipsada no sólo por la de Pat -auténtico "héroe" de la historieta- sino incluso por la de Connie. Connie pasará de su papel inicial de personaje ridículo de la serie a transformarse en un ser inclasificable y diabólico que, por un lado, jura morirse de miedo cada vez que sus amigos/patronos se meten en algún lío y por otro les azuza con los argumentos más delirantes cuando son estos precisamente quienes no desean entrometerse en follones.

También merecen destacarse los grandes personajes femeninos de la saga plagada de mujeres de rompe y rasga como Dragón Lady y Burma o la mucho más folletinesca -pero creible- Normandie, la niña rica que cometerá el error de enamorarse de un vagabundo como Pat, lo que trastocará su vida y la conducirá a las mayores angustias. Lo dicho, los personajes de Caniff nos resultan mucho más cercanos que los grandes héroes de los años 30 que fueron sus compañeros, como contrapartida su poder de evocación, su "magia", es menor.

Otro logro incuestionable de Caniff -y puede que esta sea realmente la base de su prestigio- está en la calidad e interés de sus diálogos, de extraordinaria importancia en la historia. Terry es, en gran medida, una historia mas basada en el diálogo entre los diversos personajes que en la acción de éstos. Probablemente el único caso equiparable en estos años sean los extraordinarios diálogos construídos por Lee Falk para "The Phamton", quizás más superficiales pero también más irónicos e incisivos.

STEVE EL ROJO

La admiración que algunos de nuestros conciudadanos sienten por Caniff me temo que les ciega en algunos aspectos. Así como resulta bastante problemático encontrar en Terry esas maravillas de ambientación, aún lo es más detectar determinados mensajes políticos.

Nada sé de las posturas personales de Caniff, ni de la evolución posterior de la serie, pero ciñiéndonos a estos años, resulta harto difícil encontrar esos mensajes anticolonialistas y anticapitalistas que algunos quieren ver.

Quienes los ven se basan sobre todo en la figura de Tony Sandhurs, el marido de Normandie, muy rico y muy malo, repugnantemente malo. Sin embargo la caracterización de Mr. Sandhurs, con ser un gran ali-

ciente para la serie, no va más allá de la del malo de folletín y, por ese camino, podríamos concluir que Falcon Crest o Dallas son furibundas críticas al capitalismo por mostrar que los ricos también pueden ser sinvergüenzas. Además, si el marido de Normandie es un canalla, su tío, tan rico como él, es todo un prototipo de hombre cabal. Como mucho de Terry podría extraerse un mensaje genérico del tipo... "Hay cosas más importantes que el dinero".

Tampoco se ven críticas al colonialismo europeo por ninguna parte e incluso una de las historias -la de la "boda" de Pat con una "euroasiática"- resulta bastante mosqueante para el lector actual, pues si bien puede decirse que lo único que hace Caniff es tratar el tema del racismo con verismo, también lo es que lo hace con una asepsia que resulta molesta en un "progresista". Resulta comprensible que Pat sienta "horror" ante la idea de casarse con una "euroasiática", el problema es que Caniff, como narrador, parece compartir ese horror.

Cierto que más tarde llegan los japoneses y Terry se llena -eso dicen al menos- de mensajes anticolonialistas. No los niego, pero me permito hacer notar que para un americano de la época debía de resultar especialmente grato denunciar el imperialismo japonés, tanto como para un autor europeo, actual y "comprometido" denunciar las lacras del "capitalismo americano".

Lo realmente curioso es que en esos años si hay historietas en las que, a nivel superficial e ingenuo si se quiere, se pueden encontrar tales elementos. Por ejemplo en la última etapa del Tarzan de Foster o en la primera de "The Phamton", llena de puyas a la pretendida superioridad del hombre blanco, siempre que no use antifaz... claro está. Y todo eso sin mentar "El Loto Azul" la historieta del "fascista" Herge que en este aspecto da sopas con onda a Terry, al mostrar la connivencia del colonialismo europeo con el imperialismo japonés: tú haces la vista gorda aquí, que yo la haré allí.

EL MAGO DEL PINCEL

Nunca me ha atraído el dibujo del Caniff consagrado, me parece que está a años luz -por debajo- del como otro hombre al que, curiosamente, se suele considerar, pienso que sin mucha base, de su discípulo; me refiero a Frank Robins. Sin embargo la obra del Caniff primerizo, estos años de Terry en concreto, si me resultan enormemente atractivos y sugerentes. Quizás sea cierto que está excesivamente influído por Noel Sickes, pero como yo no conozco nada de la obra de este señor, por otra parte brevísima, no me afecta mayormente. El gran atractivo de Caniff reside, para mi, en como logra compaginar un dibujo eminentemente realista con un leve, levísimo, toque caricaturesco que se manifiesta sobre todo en los rasgos de Terry y de los personajes orientales secundarios, especialmente Connie que en algunas épocas parece un híbrido extraño entre el ratón Miky y el Yelow Kid... sin por eso perder el dibujo su condición realista. Otro punto fuerte de Caniff es la ambientación, no la "exótica" que como he dicho en otro lugar es de una pobreza que espanta, sino la centrada en los europeos y sus ambientes. Caniff describe con gran maestría los bares, las legaciones y las oficinas concurridas por la población europea... maestría que se pierde cuando los personajes salen a la calle.

Posiblemente esta falta de maña para reflejar el "color local" es la causa de que las "páginas dominicales" de Terry sean muy inferiores a sus "tiras diarias" y a la mayoría de sus equivalentes en los años 30. Si la página dominical era para la mayoría de los autores una ocasión para romper los límites más rígidos de la tira y mostrar a los personajes mucho más relacionados con el ámbito en que se desarrollan sus aventuras, en Caniff no pasa de ser una reunión de tiras más grandes que, por tanto, se ven más vacías. Cierto que la reproducción de las dominicales de Terry en España es nefasta, pero no tanto para que no se vea que repite los esquemas de la tira sin aportar nada nuevo.

EPILOGO

Terry parece ante todo una historia distinta, muy personal, dentro de su ámbito temporal. En ella hay hallazgos y valores sumamente atractivos y nada frecuentes en los comics de los años 30, bastante bien conocidos por nosotros, si exceptuamos las series de Roy Crane. Otros elementos resultan bastante decepcionantes, sobre todo si se ponen en relación con la crítica absolutamente apologética que Terry ha tenido en este país. De todas formas lo fundamental es que haya empezado a publicarse -actualmente sigue en la revista el Gran Aventurero- y que todo el mundo pueda formarse una opinión. Parece que comienza a romperse el viejo maleficio según el cual las cosas buenas, comics, películas o novelas, siempre eran las desconocidas por estos pagos.

Ramón Pérez

MODESTIA APARTE

La reedición de las aventuras de Modesty Blaise en nuestro país nos da pie para comentar algunas cosas sobre un personaje del que se habla poco o mal, cuando, en realidad, presenta distintos puntos de interés. Aunque a estas alturas la serie ya ha desaparecido, hecho que lamentamos, cabría peguntarse por qué, si se evitan los remontajes de la anterior edición de Burulán, se elige un tamaño de publicación tan ridículamente pequeño y no se buscó la dignidad que el personaje se merecía.

Cuando uno repasa lo escrito sobre Modesty siempre se encuentra con dos tópicos: James Bond femenino y mujer liberada y dominadora del macho.

Al leer sus aventuras no es esa la impresión que se recibe. Si esos tópicos eran casi justificables en el momento en que el personaje aparece, hoy por hoy ya estamos en condiciones de desentrañar algunos de sus valores, que los tiene.

ALGO MAS COTIDIANO QUE UN JAMES BOND FEMENINO

Comencemos primero por esa faceta de agente secreto con licencia para matar.

Aunque coincide en el tiempo con Bond, son muchos los aspectos que la separan de él. Aquí, cabría recordar que también el personaje Bond dista mucho en el comic (que no cerece de interés) del cine. En principio, Blaise tiene un pasado oscuro, con negocios al margen de la ley y una infancia muy dura. Es precisamente esta niñez la que marca al personaje, la que le dota de la capacidad de supervivencia y la fuerza que la caracteriza. Por otro lado, al contario que Bond, no es una mercenaria del estado por amor a la patria, sino que ella se va a implicar cuando alguna persona puede tener problemas. Así, frente a grandes discursos políticos, Modesty presta mayor atención a miedos más cotidianos. Va a combatir a narcotraficantes, a tratantes de blancas, o a gente que juega con la vida de otras personas por unos ideales demasiado distantes, y va a ayudar a sus amigos, a gente que despierta su compasión o su confianza. Desde luego, de manera un tanto diferente a la de Rambo. No es que se cargue al que se ponga por delante porque le han molestado a un amigo. Es otro estilo.

En general, no puede decirse que las aventuras de espías sean esencialmente políticas. Más bien suelen presentar unas historias alrededor de un personaje enfrentado a un mundo en el que hay buenos y hay malos. En los últimos tiempos esto parece haberse modificado un poco, de manera tal que ahora todos son malos. En los tiempos de Modesty, los malos, naturalmente, eran los comunistas.

De todas maneras, y aquí también encontramos diferencias, Blayse va a ser muy crítica con sus patronos y cuando la razón de Estado anula el sentido común y determina el fin de algún inocente, no se anda con chiquitas, sea el bando que sea.

Aquí enlaza la serie con las grandes historias de espías, sean literarias o cinematográficas: El problema ya no es tanto de bandos sino individual y expresa la siempre contradictoria relación entre el individuo y la sociedad, el Estado. Aquellos que quedan atrapados en este juego enfermizo van a ser el motivo de preocupación de la serie. Ejemplos de ello los encontramos a todo lo largo de ésta y entendemos que ésa es la profunda motivación del personaje, mucho más que el hecho de que algunos de los comunistas que aparecen sean malísimos.

En el episodio "Mr. Sun", por ejemplo, que la hermana de Chang pertenezca al Vietcong resulta trágico porque dispara el drama entre ellos, pero la maldad se centra en el narcotraficante, que pasea de una zona a otra su cargamento de muerte, con cierta impunidad.

Los conflictos, por tanto, van a ser más morales que políticos. Tampoco encontramos una defensa ciega de la legalidad. Modesty ha vivido al margen de la ley y, cuando debe hacerlo, vuelve a saltársela, llegando al asesinato si es necesario. El asunto queda así reducido al terreno de los pactos personales (con Sir Tharrant, con Garvin, con la mujer de Eric, con el padre ciego de Jeannie en "el ingeniero de Mrs. Drake") de una lealtad que nunca es ciega, sino profundamente crítica (cuando se enamora del agente de la CIA, luego le interroga para averiguar la verdad, en "Un tipo feliz").

Esos claros posicionamientos morales, que vistos a cierta distancia pueden parecer ambiguos, caracterizan a una mujer más amante de la acción que de las palabras o las explicaciones. La valentía del personaje no va a estar solo en la hazañas que lleve a cabo, sino también en no dejarse llevar por la falsa prudencia, por una vida acomodada que la saque de la realidad o por grandes discursos que justifiquen lo injustificable.

No se trata de hacer una defensa de la acción por la acción, o del tomarse la justicia por su mano, característica que comparten ciertos héroes con algunos estados, sino, más bien, a partir de una reflexión personal, asumir una determinada postura frente a las circunstancias, utilizar esas ideas como motor de realidad, no como fuerza paralizadora. Cuando algunos intelectuales critican a los superhéroes (y Modesty comparte algunas de sus características) lo hacen en cierta medida porque éstos fuerzan desesperadamente la realidad, no la contemplan distanciadamente como ellos, y esto les resulta irritante.

POR ENCIMA DE UNA RELACION SEXUAL

El segundo tópico gira alrededor de su vida sentimental. Si Modesty tiene ciertas características de Don Juan femenino éstas no llegan a la exageración de otros héroes. Como mujer libre que es, cambia de compañeros cuando le apetece, se deshace de algunos (como en la primera visita que le hace Tharrant) o pasa sus vacaciones con otros. Nada hay de especial en esto, excepto el hecho de que ella no se burla de sus amantes, como hacen otros personajes, ni los trata con arrogancia. Demasiado independiente como para atarse a alguien, vive breves romances y, en alguna ocasión, llega a vengar a uno de sus amantes asesinado.

Si en sus relaciones, Modesty aparece como el personaje equilibrado y distante que es, su amistad con Willi Garvin da a la serie un toque imprescindible.

Algunos críticos han hablado de relaciones sadomasoquistas entre ellos o de "la hembra dominadora". Personalmente, estos términos me parecen abusivos.

Dejando de lado el hecho de que la relación sea extraña o no, es remarcable cómo aparece y lo llena de matices que está. Ella saca a Garvin del arroyo y él le debe todo. Por otro lado, les une una fuerte amistad. Amistad que lleva a Garvin a matar a un montón de pistoleros cuando piensa que la han asesinado, en la frenética aventura contra Gabriel (maravilloso ejemplo de comic de acción, difícilmente superable), o a ella a enfrentarse a la muerte cuando es secuestrado y drogado.

Cuando una historia acaba y el peligro, ante el que Modesty no ha desfallecido ni un momento, pasa, ella se desahoga en su hombro. ¿Un símbolo de debilidad? El dice que se olvida del temor con su agenda de direcciones. ¿No lo sería esto también? Uno entiende que no deben sacarse las cosas de quicio. Los dos personajes se conocen íntimamente como dos viejos amigos. Quizás su única flaqueza sea el no atreverse a desarrollar esa relación, manteniéndose distantes en lo privado y unidos en el especial trabajo que comparten y en el que Modesty siempre manda. Da igual. Su diálogo tiene lógica dentro de las características de la serie y el magnetismo de Modesty resulta equilibrado por la simpatía de Willie, que dista mucho de ser simplemente su escudero.

No es fácil encontrar estas situaciones de igualdad entre personajes de ficción de diferente sexo (si exceptuamos algunas de las grandes "malas" que podían competir con el héroe por esa misma bajeza moral -supuesta bajeza- que, al final, siempre las degradaba). Quizás en algunas de las aventuras de Val y Aleta, cuando ésta le sacaba de algún apuro, desde otro punto de vista.

En todo caso, supone otro factor más de complejidad argumental: no un héroe inteligente y resolutivo rodeado de tarados, sino personajes que resuelven situaciones mano a mano.

Esto nos lleva a otro de los lugares de interés de la serie, como son los secundarios, desde Sir Gerald o Frazer hasta Gabriel o el jefe de los vikingos.

Tanto los personajes positivos como los negativos están llenos de matices, de ambigüedades morales, de magnetismo y, en una palabra, de vida.

No son personajes de papel (aunque lo parezcan) sino de carne y hueso, y esto, en ocasiones, se consigue con rápidas pinceladas, como el caso de Jeanni, la espía que muere en manos del Dr. Korzon.

UN BUEN GUION, UN BUEN DIBUJO

Si hemos hablado de las grandes características de la serie, cabría ahora abundar en la configuración de las aventuras, episodios narrados con ritmo, con diálogos bien repartidos, un sentido de la acción trepidante pero no abusivo, coherente con la planificación, efectiva y funcional. Pese al corsé que siempre supone la tira, los autores salen bien librados del desafío, con un estilo de corte clásico, pero que mantiene su vigor porque está lleno de sabiduría y recursos. No se busca epatar sino narrar buenas historias con un sentido de la acción ascendente que engancha a cualquiera.

Naturalmente, hay que rematar esto hablando del dibujo. Y hay que hacerlo porque, cuando el primer encargado de la parte gráfica, como es Jim Holdaway, abandona la serie, ésta pierde brío, al quedar en manos de Romero, que resulta infumable al convertir a Modesty en una suerte de pin-up sin ninguna gracia y muchas curvas, y de Neville Colvin, más tragable, pero sin la fuerza y el estilo de Holdaway.

Por tanto, algo hay en el dibujo de Mr. Jim que lo hace especialmente atractivo. Por un lado, cabría hablar de su agilidad, de la rapidez con que resuelve ciertos elementos de la viñeta, sin resultar torpe en absoluto, y que imprime velocidad a la lectura, a su elegante manejo de las manchas negras (esencial en los "uniformes" de Modesty y Willie) fuertemente contrapuestas a una línea fina nada edulcorada.

Esa agresividad no le impide caracterizar rígidamente a los personajes y, hoy por hoy, entendemos que no ha existido, ni probablemente existirá, una Modesty como la de Holdaway.

A él y al gran guionista, Peter O'Donell, solo resta desde aquí darles las gracias por esta obra adulta e inteligente que no debe dejar escapar ningún aficionado al buen comic.

Florentino Florez

JERRY ORDWAY: LA MODERNIZACION DE UN ESTILO PRETERITO

Cuando conocimos plenamente el trabajo de Ordway (Infinity Inc) su estilo nos recordó un tipo de dibujo que amamos en una época pretérita, cuando éramos unos jóvenes lectores de aquellas maravillosas aventuras de Flash Gordon, de aquellas parodias que de los héroes se hacían en la revista «Mad». Fue como encontrarse trasladado 20/30 años atrás, pero con aportaciones modernas en el montaje, más actualizadas. Hay ocasiones que el aspecto exterior coincide con la forma de expresarse en determinadas personas. Es el caso de Ordway. Hombre extremadamente cordial, amable, muy disciplinado. Esa es la impresión que nos produjo al hablar con él. También nos dio la sensación de que todavía no se ha dado cuenta, o no quiere darse cuenta, de lo popular que es su trabajo, de lo bien que es aceptado "su" Superman, a pesar de tener el listón tan alto, colocado por un hombre de la categoría de John Byrne.

Así contestó a las preguntas que le formulamos.

— Dibujas a lápiz, entintas, dibujas y entintas ¿Qué trabajo te produce más satisfacción?

Me es indiferente, me encuentro bien haciendo las dos cosas, me gusta dibujar y por tanto me gusta hacer las dos cosas.

— ¿No te encuentras limitado, como creador cuando sólo entintas?

Hay veces que sí. Entintar significa terminar el dibujo de otras personas y esto limita bastante la propia capacidad creadora, aunque siempre al entintar puedes poner algo de tu estilo y retocar lo que otro dibujó.

Aunque no lo parezca el entintado puede influir bastante en el acabado de un dibujo. Un mismo dibujo puede, finalmente tener estilos diferentes, según quien sea la persona que realice el entintado.

— Tu dibujo tiene cierto aire que recuerda estilos de los años 60, Wallace Wood, etc. ¿Han influido alguno de estos autores en tu obra?

Sí, mi estilo está claramente influido por autores como Wallace Wood, Dan Barry, Al Williams y esa época determinada del comic. Son estos los autores que poseen un estilo más parecido con el mío, que más coinciden con mis gustos, con mi forma de ser, etc. Me gusta mucho todo lo relacionado con esos años, por eso puede que me haya dejado influir por estos autores y no por otros de otras épocas.

— ¿No encuentras peligroso el que puedan hablar de tu trabajo como de algo trasnochado?

Creo que no. Puede que existan

Jerry Ordway y Sofía Carlota

personas que piensen esto, pero yo no creo que sea así, no tengo un dibujo igual al de los autores que he citado, sencillamente me dejo llevar algo por su estilo puesto que es el que me gusta, pero sin que mi dibujo deje de ser actual. Además todos sabemos que nos encontramos en una época en la que todo vale. La moda actual es una mezcla de otras modas anteriores y todo lo demás igual.

— ¿Qué te produce mayor satisfacción, hacer portadas, dibujar a lápiz o pasar el trabajo de otros a tinta?

Las tres cosas me gustan. Quizás como mejor me encuentre sea haciendo portadas ya que en ellas puedo desarrollar mejor mi estilo.

— Tus portadas nos parecen muy bellas. ¿En que te inspiras para darles tanta fuerza?

Gracias. Muchas gracias. Simplemente intento coger una idea de la historia que sea impactante (al menos para mí). Pienso que la portada, a primera vista, es lo más importante puesto que es lo que en principio atrae y muchas veces lo que vende, por eso debe tener fuerza y llamar la atención. Siempre sin perder la belleza y estilo del dibujo interior.

— Entre el Superman que tú haces y el que hacía Byrne hay notables diferencias anatómicas, de montaje, etc. Para nosotros, el tuyo recuerda más al Superman de los orígenes. ¿Cómo ves tú esta cuestión?

Si, son claramente distintos. Pienso que Superman, físicamente, debe de ser siempre como en sus orígenes. Fue creado de una manera, con una serie de características y así debe seguir siendo siempre, puesto que al ser un personaje muy popular la gente lo recuerda de una forma determinada, como algo que sobrevive a cualquier época o estilo. El Superman de Byrne es más musculoso, es un tipo más culturista, que es lo que está ahora de moda, a mí, sin embargo, me gusta un Superman fuerte pero no muy musculoso, como era al principio.

— Ahora que incluso haces los guiones de Superman ¿te sientes más realizado?

Creo que sí. No es que me importe dibujar los guiones de otros puesto que es mi trabajo y lo hago porque me gusta. Pero está claro que ahora que también hago yo los guiones puedo hacer con mayor libertad el tipo de Superman que prefiero, como creo que debe ser y no como alguien te indica que debes hacerlo.

— Vosotros los dibujantes de USA y del Reino Unido, vendeis vuestros dibujos originales con facilidad, de hecho existe un gran mercado al respecto ¿No os importa conservarlos?

Jerry Ordway y Arbesú

A la mayoría no, pero yo no soy de esa opinión. Guardo absolutamente todo lo que hago, no me gusta vender mis originales, me gusta conservarlo todo.

Lo dicho. En algunas personas su forma de expresión refleja bastante su carácter. Quien posea un original de Jerry lo mejor que hace es guardarlo, pues por la ley de la oferta... la demanda, deberá pagar fuertemente. Pero, siempre existe un pero, tampoco es conveniente olvidar, que sólo tienen valor cuando el autor suena y hay que aprovechar "la marea".

Sofía Carlota Rodríguez y Arbesú
Londres UKCAC 1988

¡TENGO QUE SALIR DE AQUÍ!
NO ME GUSTA TENER QUE HUIR, PERO SI ME QUEDO ESTARÉ MUERTO ANTES QUE ENCUENTRE EL MODO DE CONTENERLOS.

COMENTARIOS EN VOZ ALTA

¡QUE VIENEN LOS RUSOS!

Atención al especial primavera de Factor-X, que no tiene desperdicio: Contiene el anual n.º 1 de dicha colección, obra de Bob Layton, en la que nos recuerda, por si se nos había olvidado, lo desalmados y malintencionados que son los comunistas.

Parece mentira que a estas alturas del siglo alguien con la inteligencia suficiente como para saber por donde se coge un pincel (aunque no tenga mayormente idea de cómo se usa) sea capaz de realizar una obra tan estúpida como ésta.

Layton es muy libre de ser todo lo anticomunista que quiera y de expresarlo, pero eso no le da derecho a hacer una obra tan infantiloide, maniquea y de pésima calidad.

¡TOMA YA!

Claro que Layton puede hacer lo que le venga en gana... otra cosa es que la Dirección de «Forum» seleccione y publique este trabajo -¿o tampoco esto corresponde a la Dirección?- y no contentos con ello, se les ocurre escribir un artículo justificando a Layton en el cual aparece el siguiente párrafo, merecedor de figurar en una antología del cretinismo: "De todas formas, el autor de este artículo no puede encomendaros que, cada vez que llegue a vuestras manos un comic, os pongais inmediatamente a analizar cual es la postura política del autor de dicho comic, puesto que ello no compensa. La función principal del comic, y a la que aspiran la mayor parte de los guionistas, es entretener. Cualquier mensaje ideológico debe quedar en segundo grado y no convertirse en el «leif motiv» del mismo".

DAVID MAZZUCCHELLI RELEGADO AL OLVIDO

Lo peor de todo esto es que el "pagani" de toda esta bazofia es el gran David Mazzucchelli, que complementa este especial con una historia magníficamente dibujada y que como consecuencia queda relegada al olvido. ¡Una pena!

LA LEY DEL PENDULO

Así como la edición de TEBEOS S.A. del Principe Valiente -un tanto decepcionante al principio- está alcanzando cotas orgásmicas por su calidad, la de Flash Gordon de la misma editorial ha perdido bastantes puntos desde sus prometedores inicios. No es que sea mala, es sin duda la mejor que conocemos por aquí, pero ya no es la que nos deslumbró en sus dos primeros números, el color en concreto no es el original como en su momento se dijo, sin que por eso afirmemos que sea malo, pero... ya no es lo mismo. Unos suben, otros bajan... ¿será la Ley del Péndulo, o la maldición de Caín? Vete tú a saber, pero lo cierto es que en este puñetero país parece imposible que más de una cosa salga bien a la vez. Nada digamos del "retoque" de viñetas. Es probable que volvamos otro día con este tema.

EL PERFUME DEL MAL

Norma ha iniciado con el malévolo Sir Opium su línea de "comicsboock" de producción propia y, haciendo abstración de su contenido, nos parece una buenísima noticia por lo que representa de una sana tradición recobrada. Me explico; en este pueblín el vehículo habitual de las historietas "serias" o de aventuras ha sido, con un predominio abrumador, el "tebeo" -es decir, una publicación unitaria que puede recibir los nombres de cuadernillo, tebeo o el más pomposo de "novela gráfica- mientras que la revista recogía mas bien comics de carácter humorístico. Sin embargo, todo esto cambió desde hace poco más de una década con la nefasta política del comic "adulto", quedando el comic-boock -el tebeo, vamos- como terreno absolutamente dedicado a productos extranjeros de "bajo precio y mala calidad", según decían quienes editaban revistas. Bueno, parece que las cosas vuelven a cambiar y ante el innegable desfonde de las revistas hay que buscar nuevos campos. Esperemos que la operación salga bien pues de ello puede depender en buena medida la continuidad del tebeo autóctono.

¿QUE PASA CON TOUTAIN?

Así como NORMA parece empeñada en buscar nuevas fórmulas que la salven de la quema a TOUTAIN se le va de capa caída. Hace ya una buena temporada nos confesaba su pecaminosa intención de publicar super-heroes y hacía un auténtico acto de contricción por ello. El tiempo pasa, la hoja cae y renace, y por ninguna parte vemos a los fortachones del Capitán TOUTAIN, ¿Se impondrían sus acrisolados principios sobre el vil metal?. Mucho nos tememos que la explicación —también relacionada con la "pela"— vaya por otra parte y no sea demasiado halagueña para el futuro de nuestro más acérrimo defensor del "comic- adulto".

EL DUENDE DE LAS IMPRENTAS

En nuestro número anterior publicamos una relación de todos los Premios HAXTUR concedidos hasta el momento... bueno, TODOS NO, el "duende de la imprenta" nos guardó a la hora de imprimir uno de ellos. El que se le dio a Eugenio Giner correspondiente al AUTOR QUE AMAMOS-1988. Lo sentimos mucho amigo Giner y esperamos que sepas perdonar al "duendecillo".

A HOGARTH NO LE HABLAN DE PICASSO

Burne Hogarth, el dibujante de "Tarzán" que lleva tantos años de jubilación anticipada, estuvo en Barcelona y por su presencia, le entrevistó "Diario 16". El titular decía: "A la mayoría de los dibujantes les falta educación cultural". Tal parece que Hogarth se haya creído lo del Miguel Angel del comic, una definición de origen francés que devalúa mucho al bueno de Miguel Angel. Empezando porque falta aún que alguien enseñe cuál es la Capilla Sixtina de este autor de "Tarzán", al que hay que recordarle los años cuarenta para no enfadarse con él. Dice que los dibujantes nunca le hablan de Picasso. Seguramente, pero tampoco les hace ni falta. La mayor parte de los dibujantes que conocemos no sólo hablan de Picasso, sino de muchos pintores más, pero aunque no lo hicieran lo importante es que hacen historietas mejores que los dos últimos tomos con que nos ha castigado Burne Hogarth.

LA CHAPUZA QUE NO CESA

Forum ha comenzado la publicación de las tiras diarias de Conan y Spiderman. Es un material curioso y atractivo que, a primera vista, parece excelentemente editado. Por desgracia el encanto desaparece cuando se entra en materia pues de inmediato se percibe que en Spiderman las "páginas dominicales" -imprescindibles para seguir la historia- han desaparecido. ¿Qué fue de ellas? ¿Las tendrá Kiping? A mí que me registren, aunque tampoco estaría nada mal que se le preguntase por ellas a D. Antonio Martín, que algo sabrá, digo yo. Uno espera cualquier cosa de los editores de comics hispanos, pero algo tan cutre y tercermundista como esto ya no parecía posible a tan cortas fechas del 92, esa mítica fecha en la que los perros se atarán con longanizas. Vivir para ver, dijo el profeta.

COMO DOS FOTOGRAFIAS

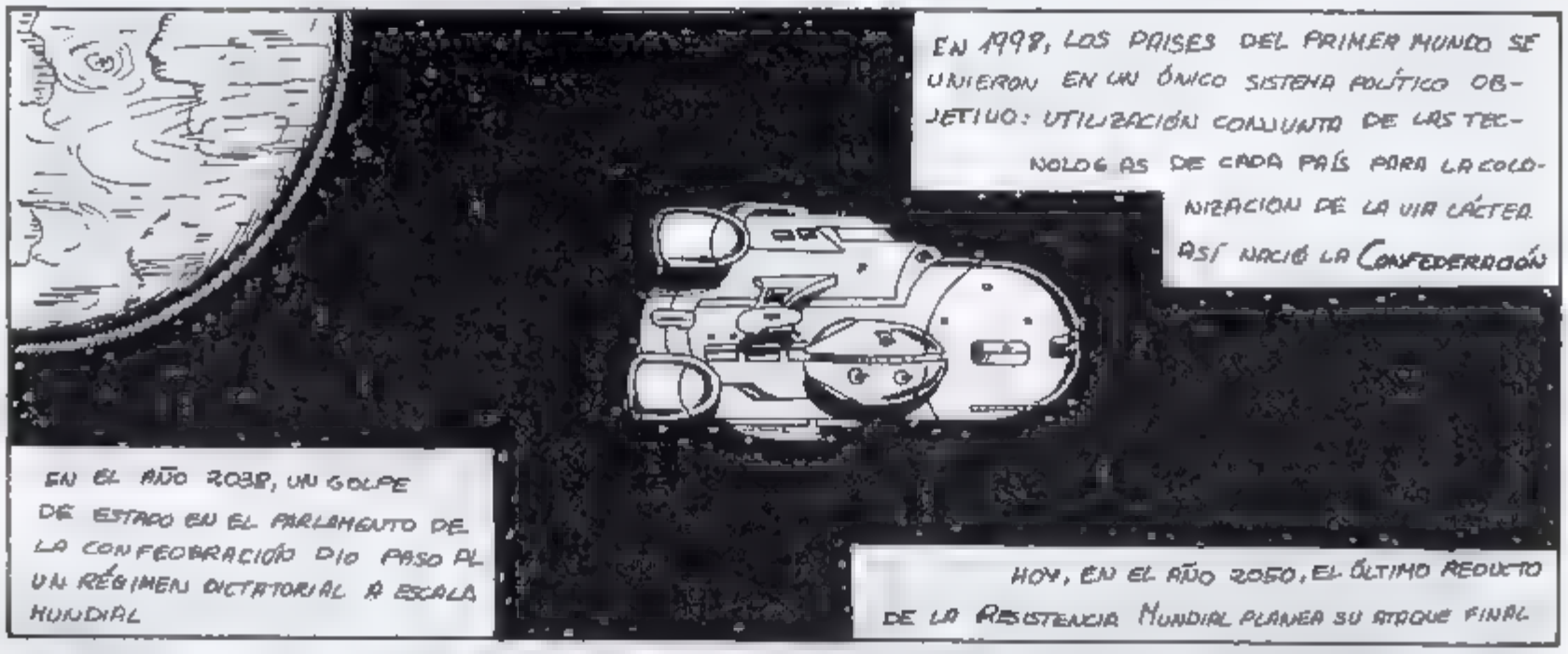
Javier Gurruchaga, líder de la Orquesta Mondragón, parece estar de acuerdo con que éste es el año de BATMAN. Aquí está, si no, la portada del último elepé que tiernamente ha dedicado a Charles Chaplin en esta efemérides centenaria.

Se lo han dedicado a Chaplin, pero se lo han copiado a BATMAN en un homenaje subliminal que no deja de tener su gracia, porque Gurruchaga ofrece una imagen burlesca, risona y un tanto perversa que se parece a la del Jocker, aunque no tanto como la portada del disco a la de la novela gráfica "La broma asesina" que reproducimos al lado y que realizó magistralmente Brian Bolland.

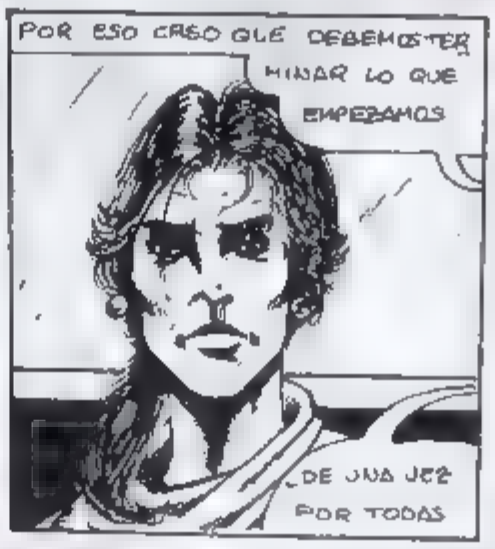
GUIÓN Y DIBUJOS : PABLO

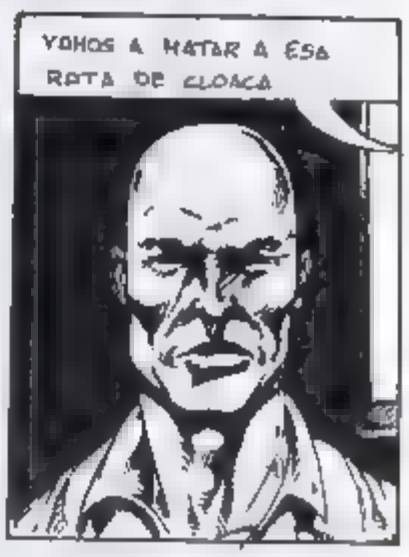
CONFRONTACIÓN

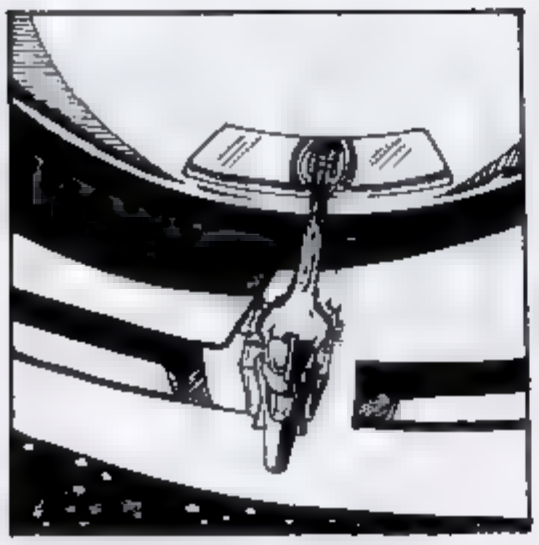
GUION Y DIBUJOS: Igor Medio

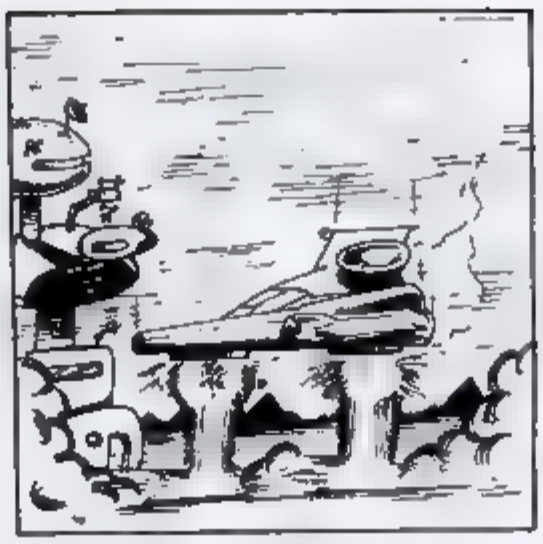

EN 1998, LOS PAISES DEL PRIMER MUNDO SE UNIERON EN UN ÚNICO SISTEMA POLÍTICO OBJETIVO: UTILIZACIÓN CONJUNTA DE LAS TECNOLOGÍAS DE CADA PAÍS PARA LA COLONIZACION DE LA VIA LÁCTEA. ASÍ NACIÓ LA CONFEDERACIÓN
EN EL AÑO 2038, UN GOLPE DE ESTADO EN EL PARLAMENTO DE LA CONFEDERACIÓN DIO PASO AL UN RÉGIMEN DICTATORIAL A ESCALA MUNDIAL
HOY, EN EL AÑO 2050, EL ÚLTIMO REDUCTO DE LA RESISTENCIA MUNDIAL PLANEA SU ATAQUE FINAL

A LOS PRISIONEROS LOS HARÁN HABLAR; NO TARDARÁN EN DAR CON EL SATÉLITE
Y TODOS SABEMOS LO QUE ESOS HIJOS DE PERRA NOS HARÁN SI NOS COGEN VIVOS









EL SIGLO PASADO, ESTE LUGAR SE LLAMABA GIJÓN, Y LA REGIÓN ASTURIAS ERA UNA BELLA REGIÓN, HÚMEDA Y MONTAÑOSA, DE UN VERDOR ESPLENDOROSO.

HOY, ESTO ES EL NÚCLEO URBANO AS/127 ES UN LUGAR YERMO Y DESOLADO, EL AIRE QUEMA EN LA GARGANTA LOS RAYOS ULTRAVIOLETAS HAN QUEMADO TODO VESTIGIO DE VEGETACIÓN.

ANTES, ESTE LUGAR ERA UN PARAÍSO NATURAL. HOY, ES UNA VERGÜENZA.

HACE POCOS AÑOS, HUBO UNA ALERTA ROJA A ESCALA MUNDIAL

LA CAPA DE OZONO QUE CUBRÍA EL PLANETA, ESTABA A PUNTO DE SER DESTRUÍDA.

HABÍA QUE PARAR DE INMEDIATO LA ACTIVIDAD INDUSTRIAL...

. . PERO ESO RELEGARÍA UN RETROSO EN LA CARRERA ESPACIAL

LA CONFEDERACIÓN NO PODÍA PERMITIR ESO

LA ATMOSFERA SE DEGRADABA POR MOMENTOS LA SITUACIÓN DEL PUEBLO ERA MUY GRAVE

ANÍ ESTÁ

TRAS EL GOLPE DE ESTADO, LA SITUACIÓN SE HIZO INSOPORTABLE

EL DICTADOR CONSTRUYÓ UNA BURBUJA TERMOAISLANTE EN AS/127, DONDE TO DAVÍA QUEDA ALGO DE AIRE PURO

ESTA BURBUJA RECOGE LAS PARTÍCULAS DE AIRE PURO QUE HAY EN EL AMBIENTE

Y LAS FILTRA EN SU INTERIOR

ASÍ VIVE CÓMODAMENTE

Y OTRAS EL PUEBLO AGONIZA

¡ALERTA! ¡ALERTA!

UUUUUU

UNO

DOS

ZOMM

LAS REBELIONES SON RÁPIDAMENTE AHOGADAS EN ESTE SECTOR

SI ALGÚN RUMOR DE CONSPIRACIÓN LLEGA A OÍDOS DEL DICTADOR, SE PROCEDE A LA DETENCIÓN DE LOS PRESUNTOS CONSPIRADORES

ALGUNOS SON TORTURADOS POR NO DECIR LO QUE NO SABEN.

A LOS LIBEROLES Y A LOS NESTIROS, LOS TORTURAN POR EL HECHO DE SERLO

LOS HOMBRES MÁS FUERTES SON ESCOGIDOS POR EL DICTADOR PARA SU GUARDIA PERSONAL

UNIFORME SE QUEDA

SI LO HACÍAN, LOS MATABAN

EN CIERTO MODO, TIENEN SUERTE. VIVEN DIEZ AÑOS MÁS QUE LOS DEMÁS

LA MEDIA DE VIDA ES DE 22 AÑOS

AUNQUE QUIEN NO MEREZCA LA PENA VIVIR 22 AÑOS EN ESTAS CONDICIONES

ESTOS HOMBRES PREFIEREN MORIR O VIVIR EN ESTAS CONDICIONES.

Y SE JUEGAN LA VIDA POR CAMBIARLAS

CADA UNO DE ELLOS HA VISTO MORIR A FAMILIARES O AMIGOS.

ASESINADOS POR LOS SOLDADOS.

O ABRASADOS POR EL AMBIENTE

CADA UNO DE ELLOS SABÍA QUE NO SALDRÍA UNO DE LA GUARIDA DEL DICTADOR

SE LANZARÍAN A ALGUNOS POR DELANTE

ESTOS HOMBRES LUCHARON CUANDO NO HABÍA ESPERANZA

SABÍAN QUE IBAN DIRECTOS A LA MUERTE

Y, AUNQUE SE SORPRENDIERON DE ELLO, SABÍAN CUAL ERA LA CARA DE LA MUERTE

HAY GENTE QUE HUYE ..

..GENTE QUE LUCHA POR LO QUE CREE QUE ES JUSTO.

Y GENTE QUE LOS GOBIERNA A TODOS

VARIOS TIPOS DE GENTE FORMAN LA SOCIEDAD.

HAY COBARDES, HÉROES Y ASTAS

CUANDO UNOS MUERAN VENDRÁN OTROS.

SIEMPRE LOS HUBO

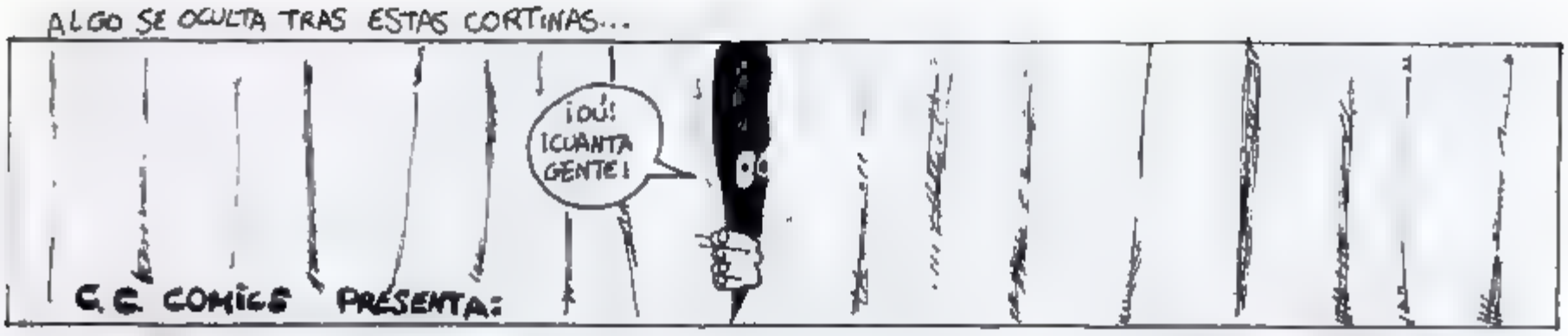
BLAM!

. Y SIEMPRE LOS HABRÁ

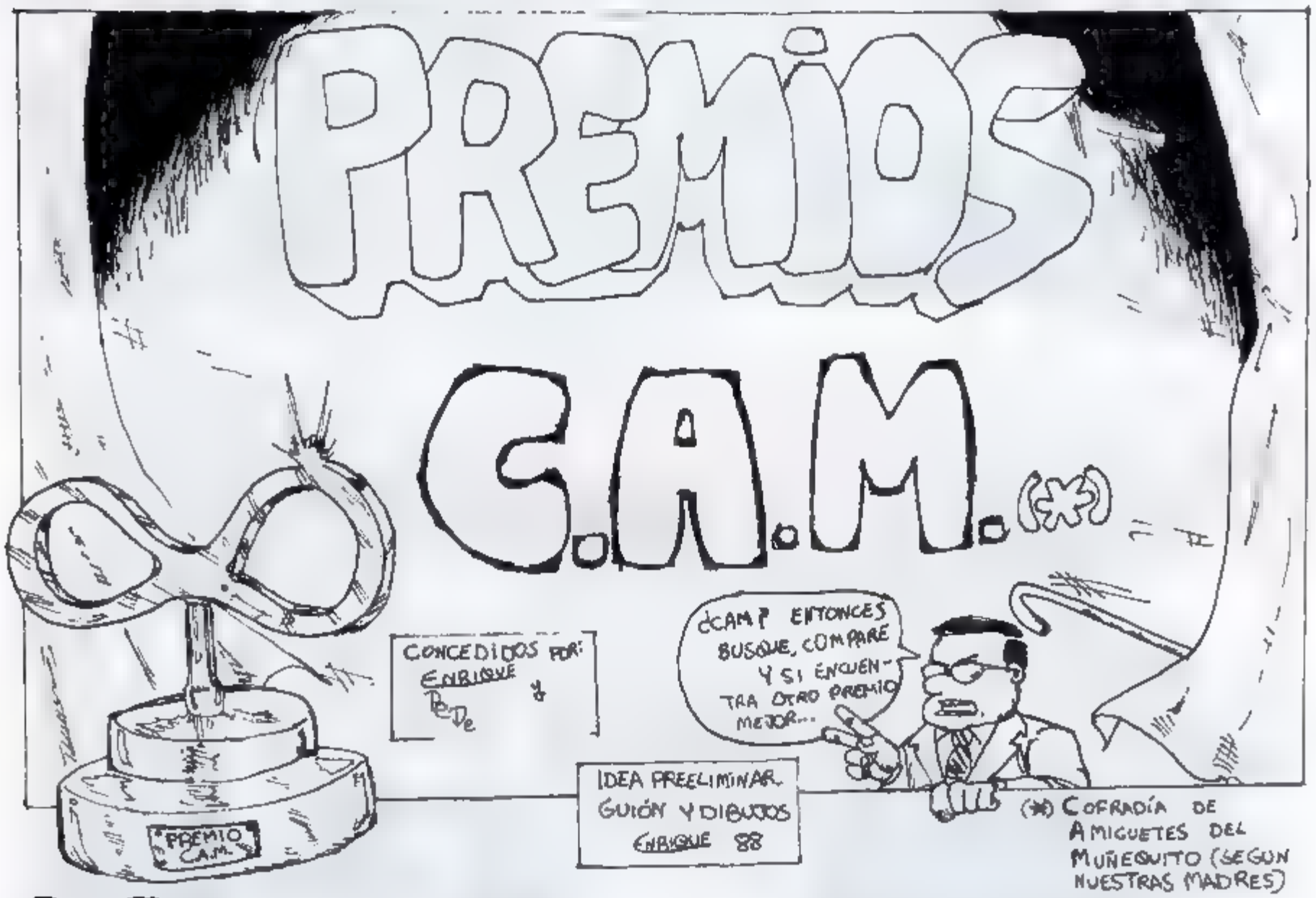
NO IMPORTA SU NOMBRE

F.I.N...

ALGO SE OCULTA TRAS ESTAS CORTINAS...



PREMIOS C.A.M.(*)


PREMIO C.A.M.
CONCEDIDOS POR: ENRIQUE Y PEPE
¿CAM? ENTONCES BUSQUE, COMPARE Y SI ENCUENTRA OTRO PREMIO MEJOR...
IDEA PREELIMINAR. GUIÓN Y DIBUJOS ENRIQUE 88
(*) COFRADÍA DE AMIGUETES DEL MUÑEQUITO (SEGUN NUESTRAS MADRES)

TA-TATATA CHAAAAAN! CHANCHANCHAN

(SUPERMAN B.S.O-SE SUPONE)

¡JOER CON LA MUSGUITA!
¡COMO PILLE AL TIO DEL VOLUMEN, LO CAPO!
¡GRACIAS, GRACIAS, GRACIAS QUERIDO PUBLICO!
OTRO AÑO MAS (¿!?) LA COFRADÍA DE AMIGOS DEL MUÑEQUITO OFRECE SUS PREM.OS.
SOMOS HENRY CRUSHES
Y JOSEPH DAYS
¡PLAS!
APLAUSOS
EN UN OSCURO RINCON DOS SOSPECHOSOS PERSONAJES COMENTAN...
YA VERAS COMO ESTE AÑO ARRASAMOS!
1

GUION Y DIBUJOS: Enrique

Y EMPEZAMOS AHORA MISMO ENTREGANDO EL PRIMER "ANTIFAZ DE ORO (*) A...

...MARV WOLFMAN, PREMIO MASACRADOR DEL SIGLO POR "CRISIS EN TIERRAS INFINETESIMALES. VEANLO, VEANLO, MIENTRAS ESCRIBÍA EL GUIÓN

(*) TUS COONLS QUE ÉS DE ALUMINIO PINTAO

¡ESTE, MUERTO! ¡Y ESTE TAMBIEN! ¡Y LA SUPERGIRL! ¡AUNQUE ESTE BUENA! ¡Y EL FLASH! ¡Y SUPERMAN, PORQUE NO ME DEJAN, QUE SI NO...!

OYE, MARV, QUE HE ENCONTRADO UN PERSONAJE POR AHÍ QUE...

DAMELO DAMELO QUE LO VOY A MATAR TAMBIEN

KID PSICHO

NO SE LO PODEMOS DAR PORQUE ÉSTA LOBOHOMBREANDO POR AHÍ

NUESTRO SIGUIENTE PREMIO ES AL "ORIGEN MAS ORIGINAL" ¡BLUE DEVIL!

SÍ, ESTO ES UN TÍO QUE SE PONE UN TRAJE DE DIABLEJO AZUL TURQUESA, Y UN UN DEMONIO DE NOMBRE NEBIROS LO ATRAPA MAGICAMENTE DENTRO.

¡JO,JO! PUESSI LLEGA A PILLARLO EN PIJAMA LO CONVIERTE EN LA BELLA DURMIENTE

¡TINTA SUDÓ EL GUIONISTA! OÍGA

SI CREERAN GRACIOSOS

NOS COMUNICAN QUE NO HA PODIDO VENIR ¡ESTA DEVIL EN CAMA!

¡Y EL SIGUIENTE AL ENTINTADOR MAS CONTINUADO ¡TERRY AUSTIIIIN!

GRACIAS, MUCHAS GRACIAS

(2)

¿TODAVÍA NO NOS DAN NADA?

TRANQUI, QUE SEGURO QUE NOS DEJAN PARA EL FINAL.

NUESTRO SIGUIENTE "ANTIFAZ DE ORO" ESTA CONCEDIDO AL PERSONAJE CON LA CARA MAS EXPRESIVA.
GANADOR: ¡THE QUESTION!
¡SNIF! ¡LLORO DE EMOCION!
Y AHORA PRESENTAMOS A LA ESTRELLA DE LA NOCHE. ¡EL MAS FAMOSO! ¡EL MAS PREMIADO! ¡EL MAS MAS!
¡JOHN BYRNEEEEE!
¿ESE? ¡LA MADRE QUE LO....!
PREMIO "ROCKEFELLER DEL COMIC"
¿UNOS BOCETILLOS, DICE? ¿DOS MILLONES? BUENO, DEJELOS POR AHÍ, QUE SI TENGO UN RATILLO SUELTO SE LOS HAGO
Y TÚ, NEGRO, ABANICA MAS
EL AUTOR DE ESTA PARODIA SE DISCULPA POR EL NO-PARECIDO QUE PUEDA HABER ENTRE LA CARICATURA Y EL REAL BYRNE Y AGRADECERÍA MOGOLLÓN UNA PUTO DE J.B.
PREMIO "SUPERMAN PELÚO Y CACHAS"
PREMIO "CAPA RAÍA"
¡BRGLAM! ¡DESPUES DE CADA BATALLITA LO MISMO!
NO HA PODIDO VENIR PORQUE QUERÍA QUE LE PAGARAMOS. ¡PUES VA LISTO! VALE MANDAREMOS EL PREMIO OTRO AÑO.
CLONC!
EL SIGUIENTE ES EL PREMIO KAFKA A ALAN MOORE POR LA DIAFANIDAD DE SUS GUIONES.
¿?
RECOGE EL PREMIO UNO DE SUS PERSONAJES. EL SIEMPRE LIMPIO Y AMABLE
¡ROBSCHACH!

PREMIO ME DIO EN LA CABEZA ¿QUIEN TIRO PREMIO?

¡GLUB!

A... A mi NO ME GUSTA SEÑALAR.. PE-- PERO..

TU DAÑASTE A MÍ. YO DEVOLVERE DAÑO.

¡OUUAAAH!

CRACK!

ANDA, DEJALO, HOMBRE. VENGA Y TOMA TU PREMIO Y VETE A CASA COMO LOS NIÑOS BUENOS.

EL DAÑÓ A MÍ. DAÑÓ

AY, AY

VALE, VALE

Y AHORA, EL SIGUIENTE PREMIO..

YA TE DARE YO PREMIO CUANDO SALGAMOS.

ESTE.. PREMIO AL DIBUJANTE MAS PRECLARO

¡BILL SIENKIWICS!

HE AQUÍ UN EJEMPLO DE SU LINEA CLARA. ES BATMAN, LOJJRO.

RECOGE EL PREMIO EL PROPIO AUTOR.

FELIZ, FELIZ FELIZ

¡EH! ¡ESE ES DE LOS NUESTROS!

¡Y DE ELLOS TAMBIEN!

PREMIO A LA MUERTE MAS CHACHI... ¡PSIMON EN CRISIS EN TIERRAS MOGOLLONICAS

¡JOBAR! ¡QUE DERROCHE DE SESOS!

Y LO MAS BONITO ES COMO QUEDARON LOS SESOS EN LA PARED.

NI TÚ TAMPOCO, PSIMON

AKKKKKK

¡BAH BAH! EL CAPITAN MARVEL MURIO MEJOR!

¡Y NO LO MATO NADIE!

4

PREMIO AL MEJOR MINIATURISTA... ¡GEORGE PEREZ!

¡AH! ES NADA METER 18 VIÑETAS EN UNA PAGINA!

Y VIENE EN PERSONA A RECOGER EL... ¿DONDE ESTA?

¿?

¡AQUI!

¡BRGLFM! ¡ESE TAMBIEN ERA NUESTRO!

MUCHAS GRACIAS

PREMIO AL MALO MAS MALO...

PERO MALO ¿EH?

¡ANTIMONITOR!

MATARE--DESTRUIRE... ACABARE CON TODOS LOS UNIVERSOS--

¡NIÑOOO! ¡QUE ESO NO ES UN HUEVOOO!

MATARE... DESTRUIRE... ACABARE CON TODOS LOS...

VALE, HOMBRE ANDA, POR AHÍ ES LA PUERTA...

TUNC TUNC

EL PROXIMO ES UN PREMIO MUY ESPECIAL

..NOSOTROS QUISIERAMOS PONERLE UNA MEDALLA PERO NO NOS DEJAN

PREMIO A LA SUPERHEROINA MAS MACIZA ¡STAKFIREEEE!

Y LASTIMA QUE SABRINA NO VUELE

EL PREMIO SE LO DOY YO.

¡NO, YO!

¡QUE TE CREES TU ESO!

TU, QUE ESTAS MAS SALIO QUE...

¿?

¡MIRA QUIEN FUE A HABLAR!

¡CRAC!

¡PLAF!

¡PLAF!

¡AUCH!

¡AHGH.

5

¡AY! PR... PREMIO A LA CAPA CON MAS... PLIEGUES ¡AUH!

TODO.. ¡AY! MACFARLANE ¡UUUUF!

AH! VIENE. A TRAVES DE LA CAPA DE UN BATMAN DE SU CREACION, MACHETE EN MANO

¡OUF! ¡QUE COMPLICADO ESESTO!

¡ZAP! ¡ZAP!

PREMIOS A FRANK MILLER POR SUS DISEÑOS GRAFICOS EN DARK KNIGHT.

SUPERMAN FLEQUILLO PENDULON

BATMAN MANDIBULA AZURRA.

PREMIO LINDEZAS SILUESTAES A LA COSA DEL PANTANO DE MOORE, BISSETTE Y TOTTLEBEN.

EEECH!

6

PREMIO A LA MEJOR CALEFACCION... ¡BUTANO S.A!

RECOGE EL PREMIO BUTANOMAN EL HOMBRE DEL BUTANO

VENGA, QUE TENGO QUE LLEVAR ESTO A LA VECINA DEL QUINTO.

PREMIO A LA SIMPATÍA CON LOS DIBUJANTES ...

¡JAMES SHOOOOTER!

HULK

¡TRABAJAD, ESCLAVOS, TRABAJAD!

AMAZING SPIDERMAN

EDITOR IN CHIEF

DC SIN

¡CHARS!

INTENTAMOS LOCALIZARLE EN SU PRESUNTA EDITORIAL PERO NO ESTABA

AL FIN LO ENCONTRAMOS Y...

¿UN PREMIO, DICEN?

¿Y NO PUEDE SER UN BOCADILLO DE ANCHOAS?

¿VES? ¡ESE ES NUESTRO!

SÍ, PERO LO ECHARON.

ME DA EN LA NARIZ QUE LE HAN DADO EL PREMIO POR ESO

EDITOR PARADO MUJER 15 HIJOS ¡¡Y SUEGRA!!

PREMIO A LA MEJOR REVISTA EN COLOR: LA YA DESAPARECIDA DOSSIER NEGRO.

VIENE A RECOGERLO SU DIRECTOR... EJEM.

Y AHORA, PREMIO A LA EDITORIAL MAS DEPORTIVA Y QUE MEJOR AFRONTA LA COMPETENCIA.

¡FORUUUUUM!

¿NO VIENE NADIE A RECOGERLO?

PUES NADA, NADA ¡AJOS YAGUA! (*)

OYE, QUE NOS HAN DADO UNO

CALLA, IDIOTA ¿NO VES QUE ES DE COÑA? ¡PERO SE ACORDARÁN, PALABRA DE ATOMOS!

(*) A JODERSE Y A AGUANTARSE

A CONTINUACION, EL PREMIO AL HEROE MAS MONO!

¡SOLOVAR!

¡IR! IR!

Y A CONTINUACIÓN Y PARA FINALIZAR EL PREMIO AL HEROE MEJOR VESTIDO... ¡KAMANDI!

RECOGE EL PREMIO SU AUTOR, EL CREADOR DE CREADORES ¡JACK KIRBY!

AD·DAY

14

¡CI-CIELOS! ¡TIENE LAS MANOS COMO SUS PERSONAJES!

¡EL PREMIO SE LO DOY, PERO LA MANO SE LA ESTRECHAS TU!

¡Y AQUÍ TERMINA LA ENTREGA DE PREMIOS

¡ADIOS Y GRACIAS!

LAAASTIMA QUE TEERMINO EL FESTIVAL

APLAUSOS

PLAS PLAS PLAS PLAS PLAS

¡PLAS! ¡PLAS! ¡PLAS!

8

¡JEJE! ¡MI VENGANZA SE HA CUMPLIDO! ¿NO TE DIJE QUE ¡BAMOS A ARRASAR?
¡OH! ¡NOOO!
¡AAAAH!
¡A POR ELLOS!
¡VIVA LA LIBRE COMPETENCIA!
¡SOCORROOO! ¡A MÍ CONAN EL BARBAROOO!
¡VENGADORES REUNÍOOOS!
FIN

INFIERNO EN LAS NUBES

EN CAMBIO, TENGO MEMORIA... ASÍ QUE TE DIRÉ QUE ANDAREMOS JUNTOS UN POCO... COSA DE RESARCIRNOS DEL TIEMPO PERDIDO. Y DE NUEVO TENDRÁS GANAS DE PEGARME UN TIRO.. ¡Y YO ME LARGARÉ ANTES, PARA ESTRANGULARTE!

Sólo los ángeles tienen alas; los de Hawks se jugaban el pellejo -muy profesionalmente- en cualquier sórdido confín latinoamericano; los de Faulkner-Sirk empañaban el brillo de sus fuselajes con la angustia de vivir, mientras sobrevolaban, con furor suicida, los "pylon" anónimos donde acechaba la Parca; en fin, éstos de Mora-de la Fuente se titulan "de acero", pero son tan vulnerables como la mantequilla ante el fuego; surcan los cielos de los turbulentos años 30 en sus ataudes de metal, buscando en cada pirueta el salario del miedo para seguir existiendo de la única manera que conocen, como temerarios "gitanos" del aire.

Es un inevitable lugar común el referirse a los años 30 como la "Década de Oro de la Aventura", tanto en el Cine como en el Comic. Razones sociológicas hubo de sobra para esa apoteosis escapista y exótica, comenzando por la más importante, el cataclismo económico y social que a partir de un negro jueves de octubre de 1929 en Wall St., se extendió por los Estados Unidos y después por todo el mundo. Por ello no es extraño que cuando, ya en los 80, se trató de rescatar el género aventurero y volver a ponerlo de moda, la referencia a imitar fueran aquellos clásicos productos que habían ayudado a paliar, desde el celuloide o el papel, los largos años de estrecheces y penurias.

Si Lucas y Spielberg sitúan a su "Indiana Jones" en 1936, a caballo entre Sudamérica, el Tibet y Egipto, ¿por qué Mora y de la Fuente no iban a ubicar en las mismas coordenadas temporales a su osada troupe de aviadores? Al fin y al cabo, después de la Segunda Guerra Mundial el mundo cambia radicalmente, y cada vez quedan menos espacios libres, menos "fronteras" para los "globetroters", en una época dominada por una acelerada revolución tecnológica; bajo esta luz, los años 30 se nos aparecen como el canto del cisne de una cierta forma de vida, donde aún hay lugar para la aventura y el heroísmo en estado puro, para las hazañas de los "últimos románticos".

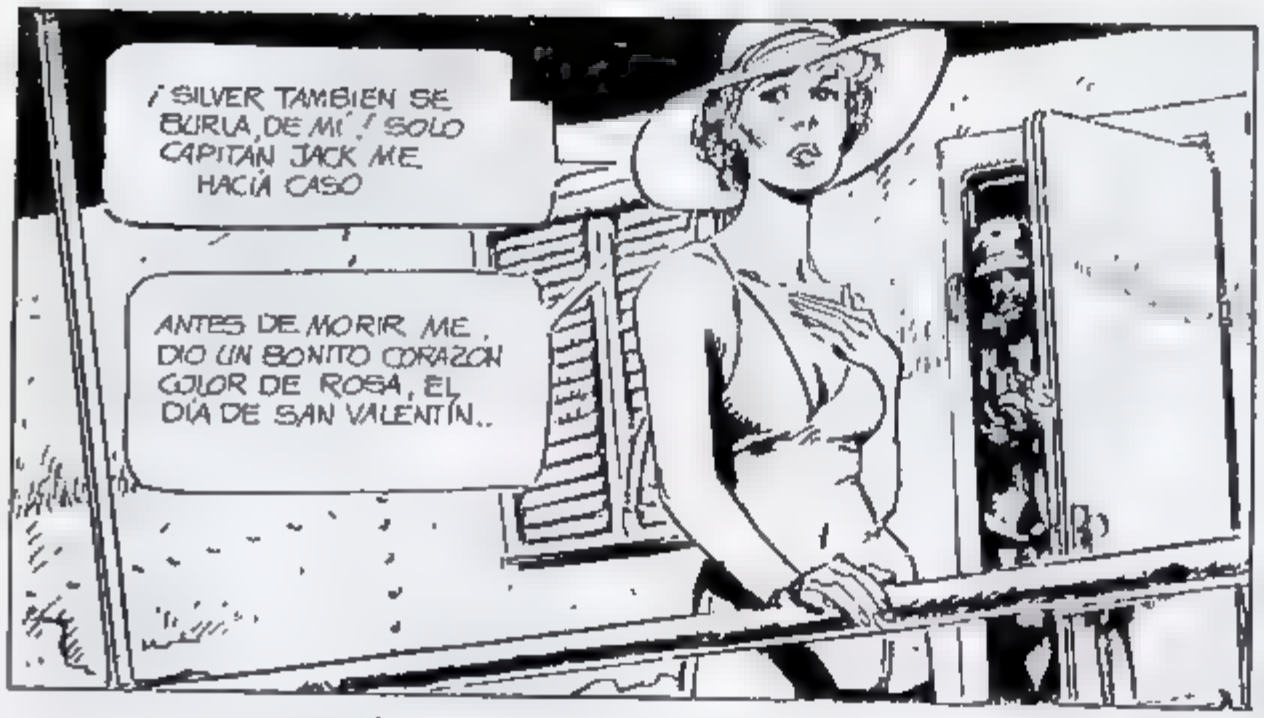
VICTOR Y VICTOR

Victor Mora y nuestro paisano Victor de la Fuente son, sin asomo de duda, dos de los más ilustres autores de la Historieta española de los últimos 30 años. El catalán, después de unos pinitos como dibujante que quedaron finalmente en agua de borrajas, se convirtió en uno de los más prolíficos guionistas del panorama nacional; comenzó escribiendo para Francisco Hidalgo ("Doctor Niebla", "Al Dany"...), pero su eclosión se produjo con la colección "Superaventuras" de Bruguera, donde -entre 1956 y 1968- fue responsable de la casi totalidad de los guiones de "El Capitán Trueno" (con el seudónimo de "Victor Alcazar"), "El Jabato" (como "R. Martín") y "El Cosaco Verde" (bajo la identidad de "R. Roldán"), muchos de ellos escritos desde las cárceles donde le había llevado su oposición política al Régimen de Franco. Una incursión en la ciencia-ficción con "Dani Futuro", al alimón con Carlos Giménez, otra en el western al lado ya de Victor de la Fuente ("Sunday"), para retornar de nuevo a la Aventura con "El Corsario de Hierro", realizada junto al maestro (en el más amplio sentido de la palabra) Ambrós. Sus últimos trabajos son "Felina", dibujada por la gala afincada en nuestro país Annie Goetzinger, y estos "Angeles de Acero". Aparte ha publicado varias novelas.

El asturiano Victor de la Fuente, comenzó a trabajar muy joven, en los años 40, para emigrar posteriormente a Sudamérica. De regreso, en los primeros 60, cultivó el género bélico, preferentemente de cara al mercado inglés. El mencionado "Sunday" y sobre todo "Haxtur", realizado para la revista "Trinca" en los años del Tardofranquismo, contribuirían a consolidarle como uno de los principales dibujantes europeos. Después siguieron otras parábolas políticas como "Mathai-dor" y "Haggarth"; afincado en Francia colaboró con Charlier ("Los Gringos"), hasta llegar a esta serie, creada por Dargaud en 1983 y publicada en la mítica "Pilote", de la que ya ha dibujado tres historias, las dos primeras aparecidas en nuestro país en las páginas de "Comix Internacional", y la tercera en el primer número de la revista "Gran Aventurero".

De dos profesionales tan reputados era muy difícil esperar una obra que nos decepcionase, y "Los Angeles de Acero" no iba a ser una excepción;

PERO MI TRABAJO EN EL CIRCO VOLANTE SOLO ES PASAJERO! CASI HE CONVENCIDO YA A MI HERMANO RANDY PARA QUE ME LLEVE A HOLLYWOOD.
¡Y ALLÍ ME CONVERTIRÉ EN UNA GRAN ESTRELLA COMO GARBO O SHEARER!
¿AH, SÍ?


¡SILVER TAMBIEN SE BURLA DE MI! ¡SOLO CAPITAN JACK ME HACIA CASO
ANTES DE MORIR ME DIO UN BONITO CORAZON COLOR DE ROSA, EL DIA DE SAN VALENTIN..

hay en ella las suficientes dosis de calidad, "garra", interés y humanidad como para leerla de un tirón y con agrado, a despecho de algunas salvedades que después precisaremos, pero que no consiguen enturbiar una impresión bastante favorable.

UN VUELO ACCIDENTADO

La primera entrega de "Los Angeles de Acero" (bajo ese nombre genérico) nos sitúa en la República Centroamericana de Chichibango; allí nos topamos de buenas a primeras con Silver Stone, un veterano piloto norteamericano que combatió en la Gran Guerra de 1914-18, y que ahora trabaja para una compañía aérea no demasiado escrupulosa -la "Mamba Airlines"- dirigida por la venenosa y exuberante "Ice" Barlow, una hermosa y apasionada mujer que no hace honor a su nombre más que a la hora de cobrar... Por ciertas diferencias acerca de como llevar el "negocio", Silver se despide de ella y se enrola en un circo volador -"Los Angeles de Acero"- formado por un maduro piloto italiano y un par de mozalbetes de Texas, que se buscan la vida haciendo acrobacias. Pero desgraciadamente se produce uno de estos típicos golpes de estado "sudacas" (como en "La oreja rota", pero a lo bestia); el Dictador depuesto huye en un hidroavión llevándose toda la pasta, y los nuevos amos del país, carentes de aviación, requisan los aparatos de nuestros héroes y les obligan -bajo coacciones- a dar caza a los fugitivos.

Tras una serie de incidentes, en los que se irán soldando los lazos de amistad entre los protagonistas, y asistiremos a las tretas de un corrupto coronel y a las traperías de "Ice" Barlow, el codiciado oro terminará en manos de una tribu india, que lo hará desparecer para siempre. Un final "hustoniano" para una aventura bien escrita y mejor dibujada por un

Victor de la Fuente en gran forma, con divertidos detalles de humor negro, como el episodio de la defenestración del Gobierno en pleno por parte del Dictador "saliente", forzado a "arrojar lastre" en su precipitada huida.

La siguiente historia, que lleva por título "La selva de los malditos", nos hace saltar a otra república latinoamericana, donde un magnate extranjero -de origen alemán según todas las pistas- tiene en un puño al Gobierno y a todos sus funcionarios. Amores, desamores, celos y venganzas se entrecruzan en un relato donde el pre-

cioso "Oro negro" y su explotación es el bastardo móvil de un auténtico genocidio indígena (desgraciadamente tan real como la vida misma), en el que los "Angeles de Acero" se niegan a participar; no pueden cambiar las cosas, pero al menos conservan intacta su dignidad.

La última entrega de la serie (por ahora) es "La Rosa de Abisinia", que nos transporta a los dramáticos días de noviembre de 1935, en plena agresión italiana a Etiopía. "Los Angeles" trabajan ahora para la Barlow, llevando armas a los resistentes (como cuentan en "Casablanca" que también hiciera Rick-Bogart), a cambio de "money", no faltaba más. Pero el equipo no está completo: falta el "Conde Icaro", secuestrado por un siniestro "pasma" fascista que maquina un diabólico plan. Aparece por medio un traidor y renegado caudillo etíope que alienta el sueño megalomaníaco de convertirse en el nuevo Negus, pescando en el río revuelto de la Guerra, y todo termina en Addis Adeba como "el rosario de la aurora", con Silver debatiéndose entre su fatal atracción por "Ice" y la que suscita en él una hermosa doctora que atiende altruístamente a los heridos víctimas de la metralla y la iperita mussolinianas. El hotel "La Rosa de Abisinia", en la capital, es el escenario del desenlace, con un tesoro (siempre el "vil metal") en danza.

LA TRIPULACION

Cuatro personas forman "Los Angeles de Acero": dos experimentados aviadores, veteranos de la Gran Guerra, el italiano "Conde Icaro" y el estadounidense Silver Stone, y un par de pecosos jóvenes, los hermanos texanos "Dallas" y Randy Mc Queen.

"El Conde" es un idealista cuya escasa simpatía hacia el Fascismo le ha obligado a abandonar su patria, pues prefiere ganarse la vida precaria y peligrosamente antes que alistarse en la Aviación del Duce, como un Italo Balbo cualquiera, y participar en sus "gloriosas" campañas.

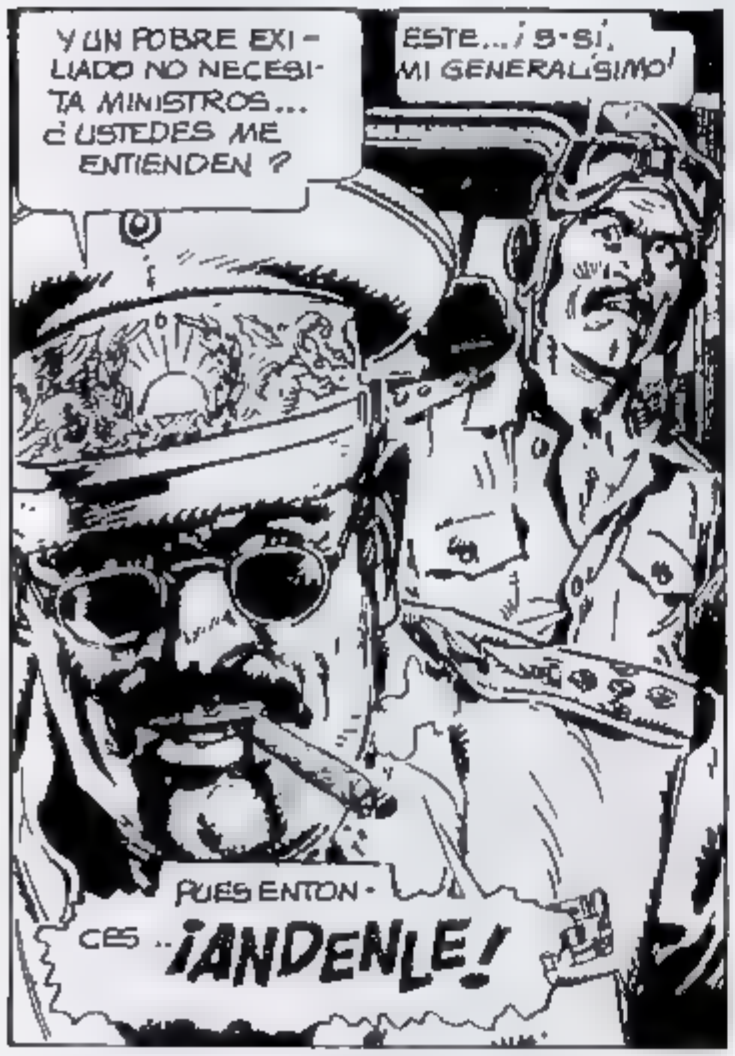
En cuanto a Silver, es el clásico aventurero americano trotamundos, en la tradición de un Humphrey Bogart o de un Alan Ladd, aunque física y caracteriológicamente se asemeja más a Clark Gable; es un hombre "con pasado", que purga en las alturas un trágico error cometido en la Guerra (derribó por equivocación a un compañero e íntimo amigo). Según la simplista clasificación de "Ice" Barlow, Silver es "un perdedor nato", pero es generoso, valiente y ama la libertad, la suya, sumergiéndose como un penitente en la vorágine de la acción y el riesgo, y la de los demás, negándose a tomar parte en aquellas operaciones que estén encaminadas a pisotearla. Es el personaje central de una serie que, por lo demás, presenta un claro protagonismo coral, y también un recalcitrante seductor, que se pasa "por la piedra" a toda mujer bonita que asome las narices.

¡DALLAS! ¿A DÓNDE VAS, ASÍ, SEMI - DESNUDA?
¡HE TENIDO UNA PESADILLA HORRIBLE, RANDY Y DÉJAME EN PAZ! ¡ERES PEOR QUE UN MARIDO! ¡VOY A BUSCAR CIGARRILLOS!

En cuanto al "ala juvenil", Randy es un mecánico travestido de vaquero (¿o tal vez al revés?), que si bien comenzó un tanto amedrentado, terminó cogiéndole el tranquillo a la ametralladora de espantar "moscones"; su dulce hermanita "Dallas", presentada en los carteles como "El Angel Rubio de Texas" es una típica "teenager", foribunda mitómana de los ídolos de Hollywood (Gable, Cooper, Cagney, Garbo, Lombard...) y consumidora de revistas de chismes estilo Hedda Hopper o Louella Parsons. Situada en esa difícil transición físico-psicológica "de niña a mujer", está secretamente ena-

¿AMAR?... ENTRE UN HOMBRE Y UNA MUJER, EL AMOR CON A MAYÚSCULA NO LO ES TODO ¿SABE? ¡PERO YA SE ENTERARÁ DE TODO ESTO CUANDO DEJE DE SER VIRGEN!

¡SEÑORAS Y CABALLEROS! ¡EL ÁNGEL RUBIO DE TEXAS VA A PASAR AL OTRO AVION! ¡CONTENGAN EL ALIENTO PORQUE NO LLEVA PARACAÍDAS!
¡EH, CAPTAIN JACK! ¡ALLÁ VOY! ¡OH, NI SIQUIERA ME MIRA!



morada de Silver, quién -lógicamente- no le hace ni caso.

La terrible "Ice" Barlow ("Caja registradora" la llama Silver) parece un personaje delineado a imagen y semejanza de una Joan Crawford, por sólo poner un ejemplo de vampiresa, de "mujer fatal". Fría y calculadora para los "business", pero ardiente en el amor, mantiene con Silver -pese a ser de una catadura moral muy opuesta- una ambigua relación, muy al gusto de la "Serie Negra".

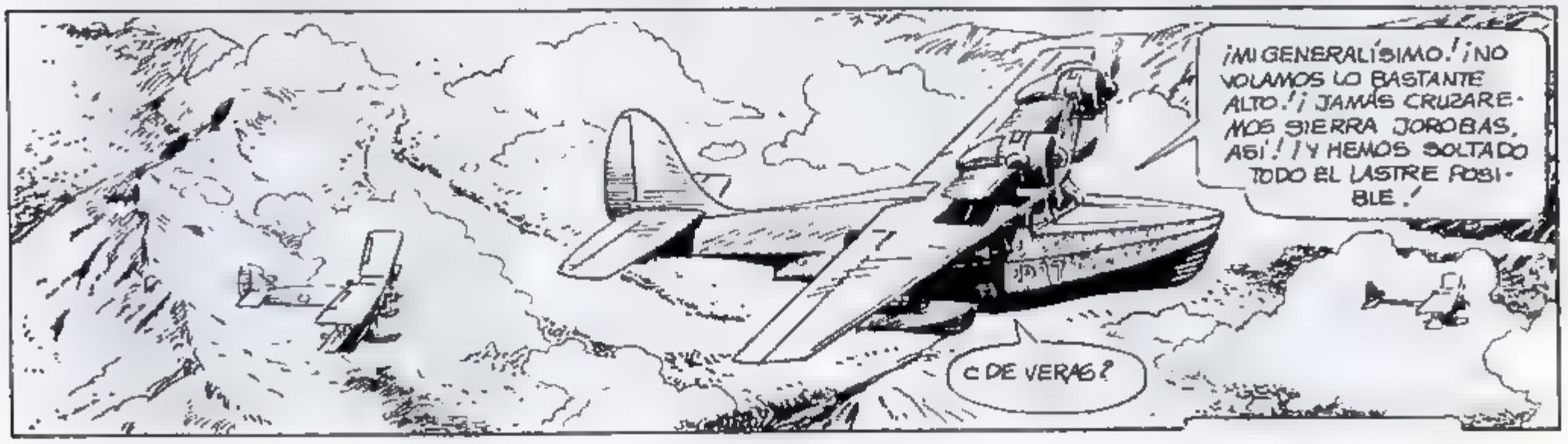
RITMO LOCO

El que le imprimen los dibujos de Victor de la Fuente, con su característico trazo realista, muy suelto y vigoroso, combinando perfectamente encuadres y angulaciones, con profusión de planos medios y generales donde destaca una cuidada ambientación, sobre todo en lo referente a aviones y vehículos y una excelente recreación de los combates aéreos. Ciertas dosis de sexo pueden llamar la atención, pero no hay que olvidar que Victor realizó en los primeros 70 un western erótico "Mortimer" con destino al mercado italiano, una obra "alimenticia", pero que sería curiosa de conocer. No le regateemos tampoco su pequeña y particular "venganza", comprensible en un profesional que vio su creatividad coartada durante largos años por una mojigata censura, y no le crucifiquemos por esa tendencia por lo demás -agradable a la vista- de desvestir señoras a las primeras de cambio, como si fuese un Manara cualquiera (¡todavía hay clases!).

El compromiso progresista ha sido siempre una constante de la obra de Victor Mora desde los lejanos tiempos de Trueno (serie forzosamente "ambigua", pero en la que alentaba una nada encubierta crítica hacia la tiranía y la irracionalidad del Poder), y no podía estar ausente de "Los Angeles de Acero"; a través de sus páginas hay denuncias del endémico "gorilismo" (golpismo militar) latinoamericano, del genocidio indígena, del expolio de los recursos naturales por intereses extranjeros, del desprecio racista de éstos por las poblaciones autóctonas, de las intervenciones militares en paises débiles..., lacras todas ellas que aún subsisten -en vísperas del siglo XXI- para verguenza de la Comunidad Internacional.

Sin textos de apoyo que lastren la lectura, Mora ha hilvanado unos guiones perfectamente reconocibles como suyos, en los que algunos excesos "pedantes" y didácticos, en detrimento de una mayor penetración psicológica en los personajes, a menudo arquetipos tan solo esbozados, constituyen un lunar, aunque no pueden borrar su mucho oficio en crear y relatar historias con "gancho" e interés para amplios sectores de aficionados; Cómic "popular", hecho con gran corrección y eficacia en una línea narrativa clásica, que sin llegar a configurar un producto perfecto (carece de la capacidad de sorprendernos), rezuma vida en todas y cada una de sus viñetas, oficiando una vez más la mágica ceremonia de la aventura.

Fernando Cuesta


¡MI GENERALÍSIMO! ¡NO VOLAMOS LO BASTANTE ALTO! ¡JAMÁS CRUZAREMOS SIERRA JOROBAS, ASÍ! ¡Y HEMOS SOLTADO TODO EL LASTRE POSIBLE!
¿DE VERAS?

HASTA LA COCINA...

JIM STERANKO: SOMBRAS RECOBRADAS

MIRA TRISTE EL POSTER DESTROZADO POR LOS ELEMENTOS...
SUS LABIOS NO REVELAN NINGÚN SONIDO...NI SUS OJOS EMOCIÓN... SÓLO UNA PROFUNDA SOLEDAD

En los últimos meses gracias a la colección de Forum: Clásicos Marvel, hemos podido recuperar parte de la obra de uno de los más destacados autores del Comic-book yanky de la segunda mitad de los años 60: Jim Steranko. Forum ha reeditado un material ya conocido entre nosotros por la ediciones en blanco y negro de Vértice. Dicho material consiste en varios episodios de Nick Furia agente de Shield, y la breve saga de tres episodios que Steranko realizara sobre el Capitán América.

Steranko significó durante su breve paso por el Comic-book de la Marvel, una fulgurante revelación. Aunque influenciado en sus principios por el trazo de Jack Kirby (probablemente una imposición por parte de la editorial) enseguida rompió con el estilo del principal factotum de la casa y se destacó por un uso del montaje y una planificación de la página original e innovadora, para lo que se hacía en la Marvel. Si Jack Kirby solía planificar la página con un montaje muy sencillo dividiéndola en cuatro grandes viñetas (técnica que seguían otros dibujantes tan característicos de la casa como John Buscema en los primeros episodios de Estela Plateada), Steranko por el contrario realizaba una planificación muy barroca, con grandes viñetas a doble página tratando de crear planos secuencia de inspiración cinematrográfica. También jugaba con el tiempo narrativo realizando montajes analíticos (como por aquellos tiempos también hacía un Guido Crepax) dividiendo la acción en un gran número de viñetas, con lo que se ralentizaba el tiempo, o buscaba el efecto contrario dibujando diversos momentos de una acción dentro de una misma viñeta, con lo que el tiempo se aceleraba. Otra novedad -muy coyuntural- era el sofisticado aspecto visual de sus historietas de Nick Furia que respondían mucho a la sensibilidad estética del pop de los sesenta: la psicodelia, las imágenes de poster, el collage y los fotomontajes, adornaban las aventuras del tuerto agente de Shield junto con un Look James Bondista sumamente futurista combinado con numerosos homenajes al cine de serie B, tanto japonés (las películas de monstruos de la década de los 60 tales como Godzilla, Mothra...) como británico (El perro de los Baskervilles de la Hammer Films), o clásicos americanos como King-Kong o el Mundo perdido.

Sin embargo vistas hoy en día las historietas de Nick Furia (al menos las reeditadas por Forum) no nos producen el mismo entusiasmo que hace años. Steranko se nos muestra como un guionista bastante trivial, poseedor de una prosa excesivamente plúmbea y reiterativa, y como dibujante es, en ocasiones, un narrador excesivamente confuso que tiene que recurrir a los diálogos o a grandes bloques de texto explicativos, para suplir lo que no es capaz de contarnos con imágenes. A su vez cae, en algunos momentos, en un decorativismo bastante vacuo y superficial como en la página 29 del número 5 donde emplea un montaje analítico para narrar una secuencia erótica entre Furia y su amante, intercalando numerosas viñetas describiendo el mobiliario del apartamento. Esa exhibición de tocadiscos, ceniceros, teléfonos y fundas pistolera que realiza Steranko no posee ninguna funcionalidad narrativa y es exponente de un mero formalismo más bien esteril. Esto no significa que todo en estos episodios de Nick Furia sea malo. Hay un excelente uso de la iluminación jugando con los claroscuros y las sombras (que en momentos casi nos recurda a la pintura de El Greco), y algunos episodios marginales, como los del infeliz cómico que vuela por los aires en una cabina telefónica, aún conservan un gran peso dramático. Steranko exhibe también momentos de gran brillantez en las introducciones de las

historias resueltas con una gran viñeta/página (continuada en ocasiones por otra viñeta/doble página) donde la influencia de Will Eisner es bastante clara. Destacan páginas tan bellas como las del episodio del Segador (p. 5 del núm. 5) en la cual el agente Jimmy Woose enfrenta a su imagen reflejada en los espejos deformantes de una feria; o la doble viñeta/página (p. 16 del núm. 6 de Forum) donde intercalada dentro de los grandes rótulos, se desarrolla la secuencia de la muerte de un hombre por un sabueso infernal, mientras en la parte inferior de la página, a gran tamaño, se visualizan los pies del cadaver, continuando en la segunda mitad de la doble página con las pisadas del sabueso que terminan en unas misteriosas ruinas donde la bestia aulla a un gran disco lunar.

Estos son momentos excelentes, pero al no apoyarse en una narrativa sólida, ni en unos buenos guiones, quedan un poco como los momentos aislados de gloria que poseen toreros tan desiguales -según los entendidos- como Curro Romero o Rafael de Paula.

UNA OBRA PARA LA POSTERIDAD: EL CAPITAN AMERICA

Así como el paso del tiempo ha hecho envejecer mal a Nick Furia Agente de Shield, por el contario, la trilogía del Capitán América aún hoy sigue siendo una obra maestra.

Steranko logró como nadie, reflejar visualmente la carga de soledad y desplazamiento que poseía Steve Rogers (el alter-ego del héroe enmascarado). En una brillante secuencia de apertura nos presenta a Steve Rogers saliendo de las sombras para terminar encendiendo un cigarrillo frente a un gigantesco -y deteriorado- poster del Capitán América. Toda esta secuencia esta impregnada de una lírica melancolía y de una atmósfera de tristeza. Steranko sutilmente nos sugiere la excisión existente entre el mito (el Capitán América) y el hombre agobiado por su carga (Steve Rogers) mediante el surealista efecto de dibujar la sombra de Rogers con las manos en los bolsillos mientras este está encendiendo un pitillo. En la viñeta siguiente Rogers girará para enfrentarse a la imagen de su otro yo, y Steranko nos agrandará los ojos del Capitán América con la mirada perdida en el vacío sin reparar en la empequeñecida figura de Steve. El individuo es tragado por el mito parece sugerirnos Steranko.

Steranko crea un clima muy especial en la narración de la lucha del Capitán América y su amigo Rick Jones contra los asesinos de Hydra. Toda la historia parece sucederse de noche o al atardecer, en un mundo poblado de sombras con un entorno urbano desértico y desolado, llenos de oscuros callejones, extraños parques de atracciones, siniestros cementerios, cloacas refugio de las hordas de Hydra, en las que se codean viejas tuberías junto a máquinas futuristas (las hordas de Hydra están vistas por Steranko como una curiosa mezcla de tecnología superdesarrollada y barbarie casi atávica). Steranko refuerza ese clima feérico con brillantes pasajes subrealistas de inspiración dalíniana y con unos encuadres muy barrocos, con abundancia de picados, contrapicados, angulaciones inclinadas y un uso de la iluminación casi expresionista.

Al igual que Nick Furia agente de Shield, Steranko romperá con la planificación Kirbiniana y nos mostrará sus famosas viñetas secuencia a doble página pero con una mayor fuerza épica. Por otro lado sus montajes analíticos no caen en el formalismo como en Nick Furia, sino que tienen una funcionalidad descriptiva (p. 25

del Especial de Clásicos Marvel donde se describe un parque de atracciones) o dramática (la secuencia resuelta en siete viñetas donde Madame Hydra contempla su rostro desfigurado en el espejo). Hay también un brillante juego con la profundidad de campo a lo largo de los tres episodios. Steranko sitúa en uno de los lados del encuadre una imagen impactante en primer plano, mientras que en el otro lado de la viñeta una segunda imagen comenta o refuerza la primera: viñeta en la que las manos de la Masa irrumpen por el lado izquierdo mientras que, en una gran angulación inclinada, Steve Rogers recciona aturdido al fondo del encuadre. A veces se invierte dicho orden de las imágenes: viñeta en la que Madame Hydra perece al fondo de la viñeta en el umbral de un panteón, mientras que en el lado izquierdo del encuadre se destacan unas lápidas con la inscripción R.I.P. y una gran cruz inclinada.

TAMBIEN HAY MUJERES-VILLANAS CON PERSONALIAD

La trilogía del Capitán América destaca también por la creación de un personaje antagonista del héroe con suficiente carisma como para que su presencia, aunque breve, continúe en el recuerdo durante mucho tiempo.

Si por aquellos años la Marvel tenía un repertorio bastante brillante de villanos masculinos: el Doctor Muerte, Magneto, el Craneo Rojo...; los villanos femeninos, por el contrario, eran bastante desvaídos y con un toque bastante camp (este era el caso de la Encantadora o la primera Viuda Negra). La Madame Hydra de Steranko en cambio está más en la tradición de las heroínas, fuertemente emancipadas y con una gran carga erótica y dominate sobre el sexo masculino, del comic europeo (Modesty Blaise de O'Donell y Holdaway, o la Pradva de Guy Pellaert). Steranko nos la diseña con un look inequívocamente sadomasoquista: ropas de cuero, látigo, botas puntiagudas resaltadas de manera casi fetichista a lo largo de toda la historia, largos cabellos negros con peinado a lo Verónica Lake, y expresión altiva y dominante. Auténtica abeja reina y mantis religiosa que ejerce un dominio tiránico sobre los masculinos -y sumisos hasta la abyección-, miembros de Hydra. Steranko rechazará el esquemátismo maniqueo de presentar al villano como un ser unidimensional de maldad gratuita e inmotivada. Para ello narrará los orígenes de Madame Hydra: su infancia en medio de la revolución bolchevique, su desfiguración, la escalada al poder dentro de la cúpula de Hydra, y su eterna frustración como mujer por su rostro mutilado (y todo ello en tan solo dos páginas. Toda una lección de síntesis y concisión narrativa).

Obra de una belleza misteriosa que es difícil de racionalizar e interpretar con meras palabras, la trilogía del Capitán América es sin duda la obra maestra de Steranko y una de las páginas más brillantes del comic de los años sesenta.

NO TODO SON LISONJAS

Solo decir que hay que agradecer a Editorial Forum por rescatar esta saga del olvido, pero podían haber tenido un poco más de cuidado en la edición. La impresión deja mucho que desear en algunas páginas y la última hoja no respeta el montaje original de Steranko que consistía en una doble página. Creo que va siendo hora de que las editoriales españolas rompan con la tradición de miserabilismo a la hora de editar tebeos. Los aficionados deseamos poder leer las historietas sin viñetas reducidas al tamaño de sellos de correos, sin traducciones infames, sin páginas que se transparentan la una a la otra, sin colores corridos, sin ..., en fin que no somos de piedra y ya está bien de tomarnos el pelo.

Rubén Paniceres

EL BIG BANG, PERO MENOS

"Hasta ahora Marvel llevó la fantasía a tu vida, ¡ahora llevará la vida a tu fantasía!", este era, más o menos, el slogan de lanzamiento del "Nuevo Universo", la jugada con la que Jim Shooter -el hombre fuerte de la Marvel- esperaba emular, y quien sabe si superar, al mítico Stan Lee, el mago que 20 años atrás se había sacado un universo entero de la chistera logrando el milagro de relanzar la agonizante industria del comic. Todos sabemos como acabó la historia: con las colecciones canceladas y el aprendiz de mago en el paro, solo nos queda preguntarnos ¿qué fue lo que falló, donde metió la pata Shooter, un hombre que hasta entonces parecía capaz de convertir en oro todo lo que tocaba?

SI ... PERO MENOS

Desde luego Stan Lee lo tuvo más difícil en el 61 cuando embarcó a Red Richars, su novia y sus amigos en una nave espacial, invención del primero, para tratar de frenar la expansión comunista en el espacio. En aquellos años la industria del comic parecía irrevocablemente condenada a convertirse en algo residual dentro del mercado de la diversión, la cada vez mayor popularización de la televisión hacía presentir que en pocos años los tebeos serían algo tan arcaico como los seriales readiofónicos, algo que solo interesaría a quienes no tuviesen dinero para comprarse una tele y eso, tal y como iban las cosas, cada vez le ocurriría a menos gente. Sin embargo Lee mezcló una serie de elementos que tampoco eran excesivamente novedosos tomados de forma aislada y levantó un imperio de las ruinas, creando una ola expansiva que aún hoy dura. En teoría Shooter lo tenía mucho más fácil, contaba con una compañía lider en un mercado estable e incluso en auge y, hasta el momento, había demostrado tener un inmejorable olfato para los negocios. Quizás el problema fuese que sus creaciones, además de muy endebles gráficamente, no resultasen tan innovadoras como su propaganda pretentendía después de todo el primer paso para llevar la vida a la fantasía lo dio Lee cuando se olvidó de Metrópolis y similares para convertir a sus héroes en ciudadanos de New York.

Una de las razones del éxito de Lee fue que supo darse cuenta de que su público potencial ya no era el mismo que leía tebeos antes de la guerra, aquellos eran sobre todo niños y hoy interesaba llegar a un público adolescente inmerso en una etapa conflictiva e insegura, por eso sus héroes eran seres inseguros y atormentados por sus poderes, siempre preguntándose si obraban de forma correcta o si no sería mejor colgar el antifaz y tratar de vivir como un miembro más de la multitud. Pero la tormenta era interna, la América de Lee, la de los primeros 60, la de los Kennedy, es un lugar bucólico, limpio y ordenado, el mejor de los mundos posibles sin duda alguna. Mucho han cambiado las cosas desde entonces, pero no deja de causar cierto asombro que un producto masivo, realizado en serie, ofrezca una imagen de la américa actual tan negativa como hace esta colección, nacida en plena era Reagan y que por tanto parece que debería de reflejar en cierta forma la ideología oficial de esta, una ideología optimista no muy alejada de aquella que vio el nacimiento del "Universo Marvel".

ESE CAMBIO... PARA PEOR

De las diversas colecciones que constituyen el "Nuevo Universo"solo conocemos tres por estos lares: PSI-FORCE, JUSTICE y STAR BRAND. En las tres resulta bastante difícil rastrear ese optimismo, esa confianza en sí misma, que parece el sello de la "era Reagan".

PSI-FORCE se centra en las andanzas de una panda de muchachos dotados de extraños poderes y perseguidos por ellos -a que les suena, ¿eh?- en el marco de una américa suburvial, sucia, descuajeringada, en la que es imposible encontrar solidaridad fuera del propio grupo, pues incluso aquellos socialmente más cercanos, los igualmente marginados -por el color de la piel, por la pobreza...- tratan de darte la puñalada en cuanto pueden, por el solo placer de comprobar que aún están en condiciones de pisotear a alguien y no ser solo pisoteados. Los miembros de PSI-FORCE pasan buena parte de su tiempo huyendo de sus compañeros de asilo -vive en una especie de destartalada institución para jóvenes marginados a la que continuamente le están negando subvenciones- y el resto lo reparten entre esconderse de la C.I.A., el K.G.B., alguna extraña organización que quiere aprovechar-

se de sus poderes y pegarse entre ellos, como todo buen grupo Marvel. Así contado el paralelismo con series como "La Patrulla X" o los "Nuevos Mutantes" es evidente, pero leidos los tebeos pronto se hacen patentes las diferencias. Aquellos son protagonistas de su propia historia, viajan a los lugares más recónditos del Universo y cada dos por tres salvan al mundo enfrentándose a fulanos tan extraordinarios como ellos. Estos son sobre todo sujetos pasivos de todo tipo de tropelías, coger el autobús para ir al centro de la ciudad -donde viven los ricos- es una proeza que ni se plantean y sus enemigos son tan anodinos y casposos como su entorno social: macarras de barrio, marginados, agentes de organizaciones secretas que los quieren utilizar como cobayas...

JUSTICE es un justiciero de otro mundo perdido en la Tierra, es la colección que peor conozco de las tres, pero su tono y ambientación parece muy similar a la anterior. Poco tienen que ver las justicieras actividades de JUSTICE en barrios mugrientos y terminales con las andanzas de Estela Plateada, El Capitán Marvel, El Detective Marciano y otros ilustres exiliados cósmicos.

Y llegamos a STAR BRAND, la más afortunada de las tres a nivel comercial, quizás porque el trabajo gráfico de Romita Jr. resulta, sin ser nada del otro mundo, bastante más atractivo que el de Mark Texeira para las otras series.

STAR BRAND va de ciudadano dominguero que un buen día se encuentra un extraterrestre moribundo, quien antes de palmar le entrega la "marca de la estrella" y los extraordinarios poderes que conlleva: volar, echar rayos por los ojos, derribar edificios a patadas, etc. La música suena también bastante conocida, algo así le ocurrió a Hal Jordan -Linterna Verde- veinte años atrás, claro que Jordan en la página siguiente ya está impuesto en su papel de justiciero estelar mientras que este es un palmao que, tras la inicial alegría que le produce el constatar que nunca más deberá gastarse los cuartos en avión, pasa 12 cuadernos sin saber que hacer con su podereres y deseando mayormente librarse de ellos, cosa que conseguirá al final de forma "explosiva".

Ken Connell -el afortunado poseedor de la "marca"- no es un marginado, pero si un frustrado cuyo único éxito reside en el magnetismo que parece ejercer sobre el elemento femenino, en todo lo demás es un hombre inseguro y dubitativo al que continuamente están recordando que, a pesar de su inteligencia y de sus conocimientos, solo sirve para desempeñar un ínfimo trabajo de reparacoches. En resumidas cuentas Ken Connell sí tiene donde caerse muerto, pero por lo demás es otra negación del sueño reaganiano -y no tan reaganiano- del triunfador hecho a si mismo en una sociedad que ofrece las mismas posibilidades a todo el mundo.

EL ABURRIMIENTO COMO REVULSIVO

Así presentados los diversos personajes podría pensarse que el Nuevo Universo es un producto corrosivo, vitriolo puro, y no; el Nuevo Universo es, en líneas generales -y dejando a parte la última etapa de Star Brand, debida a J. Byrne-, algo bastante anodino y aburrido. Lo que causa asombro es que, precisamente en una colección de estas características que no tiene nada que ver con obras de "autor" como las de Miller o Moore, se de una visión tan tristona, tan negativa en suma, de un modo de vida por el que parece suspirar todo el mundo.

Pero, en resumidas cuentas... ¿por qué estas series resultan tan anodinas, tan poco atractivas? Dejando aparte la poco afortunada elección de dibujantes -Texeira es impresentable y Romita aunque mejor tampoco produce desmayos de entusiasmo- creo que la razón principal gira alrededor del concepto de "realidad" manejado por Shooter. Frente a los viejos personajes de Lee que eran de "mentira" estos son, o pretender ser, de "verdad", se mueven en un mundo que es el nuestro. Aparte de lo complicado que puede ser dilucidar qué es la "verdad" y la "mentira" en la obra de ficción y en la creación artística, no está de más recordar que también los héroes del "Universo Marvel" se mueven en el mundo real y se enfrentan -en ocasiones- a problemas muy reales: el racismo, la tensión entre los bloques, la destrucción atómica, etc., lo que ocurre es que, después de casi treinta años, han proliferado tanto y sus poderes y andanzas se han desorbitado de tal forma que su mundo -por mucho que insistan Lee y sus continuadores- ya no resulta reconocible como el nuestro.

Shoooter para evitar esta evolución, que podríamos calificar como "natural" dentro del género, cortó por lo sano cargándose sus elementos más fantásticos y especialmente la figura del "supervillano". Y ahí la cagó, pues al dejar al héroe sin un oponente a su altura desequilibró fatalmente las historias, dejando a sus criaturas enfrentadas tan solo a sus propias neuras o a vulgares macarras de barrio que, a todas luces, no son enemigo para señores que vuelan y derriban paredones a cabezazos. El esquema en PSI-FORCE es siempre el mismo, la panda de muchachos protagonistas pasa tres cuartas partes del tebeo preguntándose si está bien que hagan uso de sus poderes contra sus enemigos, generalmente una pandilla de macarras que se la tienen jurada o algún organismo secreto que quiere "experimentar" con ellos; en cuanto se deciden se acabó el pastel y solo queda recoger los muertos... del bando contrario. Otro tanto pasa con STAR-BRAND, aunque este sí tiene un contrincante a su teórica altura, lo que ocurre es que es siempre el mismo y no tarda en resultar bastante plasta. Es decir, Shooter no se atreve a prescindir del personaje central del "Super-Héroe", pero sí lo

hace de todo el entorno que es, en realidad, lo que da sentido a aquel.

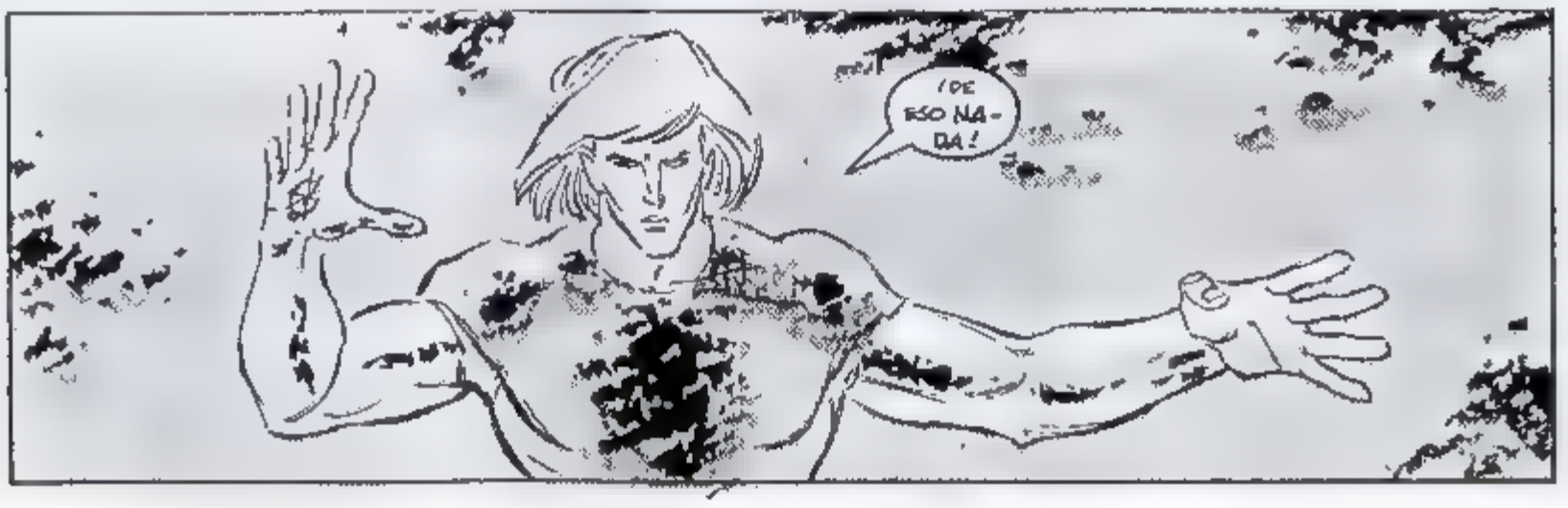
ESA INSPIRACION QUE NO LLEGO

Hay otra causa directamente relacionada con la anterior. El secreto del éxito de Lee radicó, a mi entender, en que tuvo la suficiente vista como para no pretender enfrentarse a la televisión en su propio terreno, su creación no resultaba traspasable a esta, no era "homologable" con ella. No se trata solo de que una versión televisiva de los 4 Fantasticos supusiese un derroche de medios y dinero impensable para la época, sino sobre todo que el mundo ideado por Lee -y plasmado, hecho realidad, en imágenes por Kirby- se concretaba en una imagen muy distinta de la realista ofrecida por la tele, en un universo de brusco contrastes de luz, vivos colores y total despreocupación por las perspectivas y las proporciones reales. Las criaturas de Kirby eran tan intraspasables a la "imagen real" televisiva como pueden serlo, por poner un ejemplo cercano, las de Max o Daniel Torres... ¿se imaginan que interés podría tener Antonio Resines haciendo de Rocco Vargas?

Por el contrario, la idea de realidad de Shooter es netamente televisiva, su concepción de la vida, de la "realidad" parece sacada de la televisión, pero no -¡QUIA!- de sus últimas y sofisticadas tendencias, sino de aquellos dramones "reales como la vida misma" que solían ser el tema preferente de los "Estrenos T.V." de mediados de los 70. La visión "realista"de un mundo con entes superpoderosos coincide para Shooter -tanto en argumento como en plasmación gráfica- con la que nos proporcionaría la televisión si se animase a tratar el tema "en serio" y cuando esa visión ya no interesa ni a los pro—ductores televisivos no veo ninguna razón para que deba de interesar a los lectores de tebeos.

Una última cuestión podría ser ¿no será que algo tan irreal como el "superhéroe" está reñido con un tratamiento "realista"? Hombre, como todo tiene sus pros y sus contras pero obras que juegan a esa carta como, en mayor o menor medida, "El Señor de la Noche", "La Broma Asesina", "Wachtmen" o las sagas de Miller/Mazzucchelli para Batman y Daredevill demuestran una vez más que lo determinante no es el género, sino la inspiración... y el amigo Shooter no andaba muy inspirado ese día

Ramón F. Pérez



Daredevil-Born again, una obra maestra

Frank Miller es uno de los autores que más está aportando al comic actual. Esto se debe a que sus obras cuentan algo y lo cuentan bien. Este hecho tan simple (que desgraciadmente no se cumple en la mayoría de los casos), unido al magistral grafismo de David Mazzuchelli, hacen de «Daredevil-Born again» una obra maestra.

DESMITIFICACION

Esta obra fue publicada originalmente en los números 227-233 de la colección Daredevil U.S.A. recopilados más tarde en un solo tomo. Si hay algo que se ve claro al analizarla es que uno de los principales objetivos de Miller es la desmitificación del superhéroe. Para ello nos muestra que todo individuo que se pone un traje de colorines y se dedica a saltar por los tejados es un paranoico en potencia.

Vamos viendo el proceso por el cual Matt Murdock, un individuo supuestamente equilibrado, va paulatinamente perdiendo la razón hasta terminar amenazando a sus amigos y agrediendo brutalmente a todo aquel que se le cruza por delante. Más tarde, cuando recupera la cordura, Miller recalca que no es un superhéroe quien "renace", sino un hombre normal, y esto lo manifiesta por la no utilización del traje escarlata de Daredevil por el Murdock renacido. Incluso cuando este lo retoma, lo hace obligado por las circunstancias y asumiendo que no es más que un trozo de tela con una función determinada.

Pero no acaba aquí el proceso de desmitificación, y Miller se atreve incluso con el superhéroe más "mítico" de la Marvel: El Capitán América. Este aparece en la obra como una persona íntegra pero que está claramente superada por las circunstancias; un individuo con unos principios y unas esperanzas muy legítimas, pero que en ningún momento coinciden con los de la sociedad en la que se encuentra inmerso.

RETRATO DE UNA SOCIEDAD

Miller a pesar de ser norteamericano, o tal vez precisamente por serlo, realiza una crítica feroz de su propia sociedad. Nos revela sin ningún tipo de tapujo todas las lacras de ésta mediante un denominador común: la violencia. Vamos pasando por la drogas, la prostitución, la delincuencia, la insolidaridad, el egoismo... Es una sociedad en la que un conductor no se detiene tras atropellar a un transeunte para "no meterse en líos", o en la que la gente se para a mirar como un atracador agrede, navaja en mano, a una mujer, como si de un espectáculo circense se tratase.

Pero lo peor de todo es que no solo asumimos toda esta violencia por sistema, sino que además termina englobándonos. Esto se ve claramente cuando un hombre asesina a dos policías y el periodista Ben Urich, para defenderse, lo golpea hasta matarlo, mientras su fotógrafa se limita a sacar fotos de todo lo sucedido. En este último aspecto es, sin duda, donde la obra se muestra más corrosiva, porque es algo que nos incumbe a todos y de lo que no podemos escapar.

ADIOS AL SUEÑO AMERICANO

Si Miller se muestra demoledor a la hora de retratar su sociedad, no lo es menos al tratar el famoso "sueño americano". Nos muestra un país donde los grandes gansters y mafiosos (Kingpin) reciben premios y honores. Critica la feroz intervención estadounidense en Nicaragua, utilizando un especie de "Rambo" que se cepilla a toda la gente de un poblado. Luego vemos como ese Rambo, que además hace una carnicería en un barrio pobre de Nueva York, no es más que un supersoldado drogado creado por el Pentágono. Todo ello en un episodio titulado irónicamente "Dios y Patria". Incluso para terminar vemos que el máximo exponente del sueño americano (el Capitán América) es un producto del mismo proyecto que originó a ese supersoldado demente.

UN GUION PERFECTO

Si hay un aspecto donde las cualidades de Miller destaquen es en la construcción del guión, y esta obra no es una excepción. Utiliza, como casi siempre, una cantidad de textos de apoyo que mete miedo, pero ésto, lejos de ser un defecto, es una de las principales cualidades de la obra, debido al magistral uso de los mismos. Miller es un maestro a la hora de dar ritmo a la narración y aquí lo demuestra con creces. Incluso hecha mano de todos los artefactos que conoce y así, por ejemplo, en el tercer número nos encontramos 4 planchas consecutivas con un dibujo vertical mostrando al protagonista unido a una serie de viñetas completamente en negro para hacernos más palpable la ceguera del personaje.

En mi pinión, el principal acierto de Miller en la realización del guión es que expone un montón de ideas en un número relativamente corto de páginas y esto lo lleva a cabo de forma que la acumulación de ideas no llega nunca a agobiar. A primera vista esto no parece nada del otro jueves, pero se convierte en algo valioso cuando vemos que en la mayoría de obras

del comic actual se usan ingentes cantidades de páginas para no contar absolutamente nada, y dentro de las pocas que sí nos cuentan algo, la mayoría lo hacen de forma agobiante (como el Watchmen) o de forma que sobran la mitad de las páginas (por ejemplo, en el Ronin).

DAVID MAZZUCCHELLI: EVOLUCION DE UN DIBUJANTE

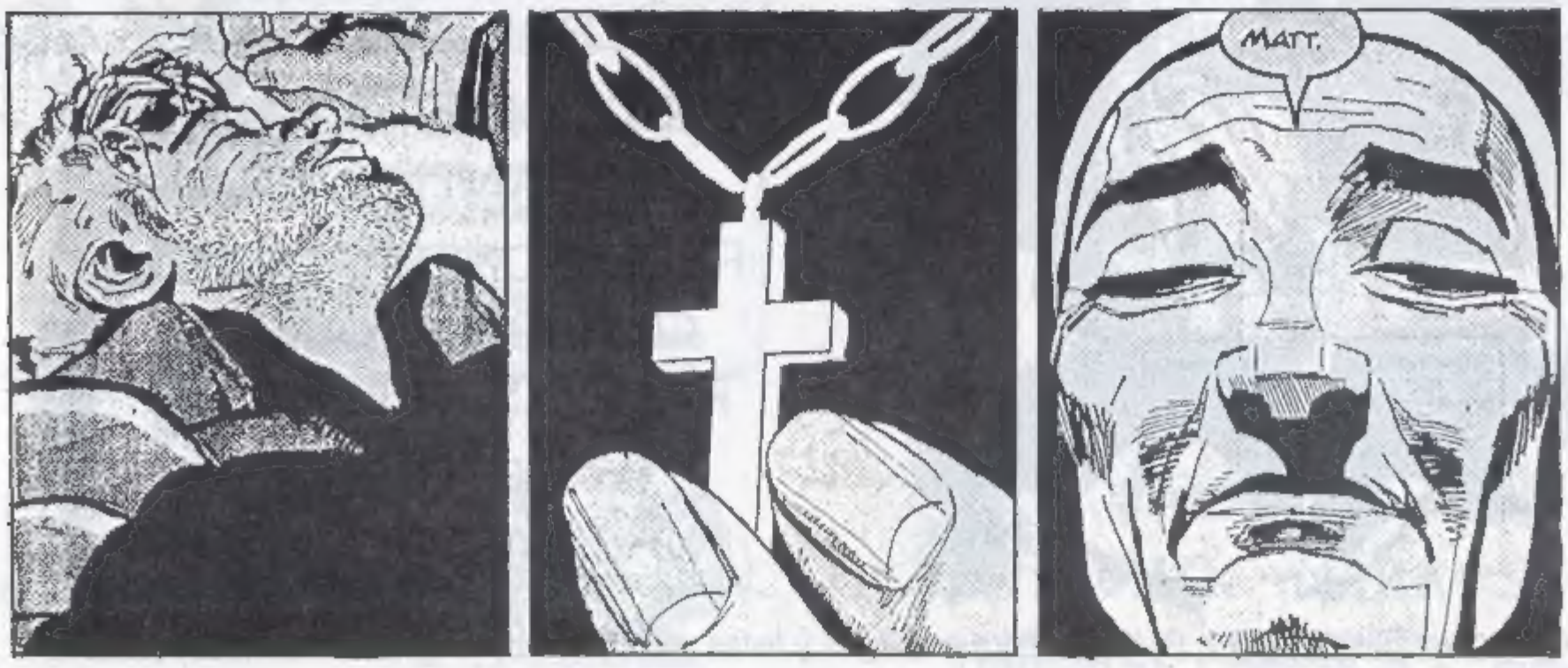
Hasta ahora hemos analizado casi exclusivamente la contribución de Miller a la obra. Pero hay que tener en cuenta que la mayoría de los logros hasta ahora indicados no se habrían dado si no hubiese existido un dibujante como Mazzucchelli, que ha sabido plasmarlos en el papel. Es un hecho claro que las mejores obras en el comic surgen de colaboraciones estrechas entre guionista y dibujante. Desconozco hasta qué punto se habrá producido esto en esta obra, pero parece ser que el método de Miller (al menos en sus colaboraciones con Sienkiewicz) implica una gran relación entre los autores.

Un hecho que hace especialmente valiosa esta obra es que a su comienzo Mazzucchelli no tenía totalmente definido su estilo y, a medida que vamos avanzando, vemos la maduración del mismo. Vamos pasando de unos primeros números donde se observan claramente una serie de influencias (Colan, Adams, Steranko, o el propio Miller) a un último donde Mazzuchelli define totalmente su estilo y hace un uso genial del trazo grueso. Bien es cierto que toda obra debe tener una unidad en su estilo gráfico, pero el poder observar esta evolución es lo que eleva esta obra por encima de otras más definidas gráficamente (incluso de los mismos autores, como el Batman Año Uno).

De lo que no cabe ninguna duda es de que Mazzucchelli es un autor con una potencialidad tremenda. Sería una pena que siguiera el camino que en su época tomaron Barry Smith o Mike Kaluta y se dedicase exclusivamente a la ilustración, aunque es escaso número de obras que ha realizado en el último año así parece indicarlo. Sería, en último caso, una gran pérdida para el mundo del comic.

OBSESION RELIGIOSA

Desde el comienzo del artículo no hemos hecho más que alabar esta obra y uno se preguntará si es el colmo de la perfección. Pues bien, puestos a buscar defectos, el único que encontramos es que la constante religiosa de las obras de Miller aquí se convierte en obsesión. Aunque no sería



NO ES SÓLO EL NAVAJAZO... ES LA COSTILLA QUE ME ROMPIO KINGPIN... SE HABÍA QUEDADO EN SU SITIO... HASTA QUE...
...ESE COCHE ME GOLPEÓ.
AHORA ESTÁ SUELTA Y AL MOVERME ME CORTA LA CARNE POR DENTRO...

justo echar toda la culpa a Miller porque, como se observa en el episodio del Factor-X realizado por Mazzucchelli, éste arrastra una obsesión del mismo tipo, que no tienen nada que envidiar a la de Miller. Por tanto, sería la suma de la de ambos lo que daría este resultado.

Este fenómeno se observa claramente en el tercer número en el que hay una plancha donde Mazzucchelli ilustra magistralmente a Matt Murdock en brazos de una monja (que parece que es su madre) que tiene un claro paralelismo con una de las Piedades de Miguel Angel. Esto, unido al renacimiento del protagonista (aunque en este caso no sea al tercer día), da como resultado cierto carácter mesiánico difícil de digerir. Pero además, los títulos de algunos capítulos (Purgatorio, Apocalipsis, Paria) son altamente significativos e incluso la nueva portada realizada por Mazucchelli para el tomo recopilatorio muestra como fondo una vidriera en la cual aparecen los protagonistas. Tal vez todo esto no sea un defecto, sino un artefacto usado por los autores para narrar la historia.

De cualquier manera no puedo evitar una ligerera impresión de estar ante una versión modernizada del Nuevo Testamento.

Como conclusión puede decirse que estamos ante una de las mejores obras de los últimos tiempos. Es una vergüenza que en nuestro país hayamos tenido que ver cómo se la mutilaba publicándola en capítulos de 8 a 10 páginas, de forma impresentable. Tal vez comics Forum varíe su nefasta línea editorial y no solo la publique de la forma que merece, sino que además haga lo mismo con Elektra Assasin y Derdevil-Love and War. Sino, no quedará más remedio que echar mano de ediciones americanas

o inglesas para ver si el tandem Miller-Sienkiewiecz funciona tan bien como el Miller-Mazzucchelli.

Norman Fernández

HAXTUR , TU LIBRERIA

COMICS, NACIONALES Y EXTRAJEROS

GRAN SURTIDO DE NUMEROS ATRASADOS

COLECCIONES ACTUALES Y ANTIGUAS

REEDICIONES, POSTER, CINE, PROGRAMAS, PAGINAS ORIGINALES

DE TODO NOVELAS, REVISTAS

C/Magnus Blisktad, 57 • GIJON • Para encargos y listas de precios de originales Tel. (985) 350071

PUT UP